

N° 12 • 25 JANVIER 1989 L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS LES STANDARDS

JEUX... CRACK
40 POKES TRUCS ASTUCES
VIES INFINIES

GAGNEZ
- UN CHEQUE DE 50 à 400 F pour vos bidouilles et Vies Infinies
- UN MAGNETOSCOPE AU CONCOURS UBI SOFT

ZOOM
BATMAN
AFTER BURNER - TECHNOCOP - CALIFORNIA GAMES - WAR IN THE MIDDLE EARTH - ROBOCOP - DRAGON FORCE - HELL FIRE - MARIA'S CHRISTMAS BOX - TIGER ROAD - KIKUGI - PARANOÏA COMPLEX - KNIGHT FORCE

MULTIFACE ST
LE TEST

EXPLORA II
EN POSTER A L'INTERIEUR

AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...











UN EVENEMENT A LA TÉLÉ

TOP 10 DES JEUX MICRO

8 BITS

-	1	OPERATION WOLF
-	2	THUNDERBLADE
NE	3	DRAGON NINJA
▲	4	ROBOCOP
▼	5	TIGER ROAD
▼	6	RAMBO III
NE	7	BATMAN II
▼	8	12 JEUX EXCEPTIONNELS
▼	9	GUERILLA WAR
▼	10	1943

16 BITS

-	1	OPERATION WOLF
-	2	THUNDERBLADE
-	3	DOUBLE DRAGON
NE	4	BATMAN II
▲	5	RAMBO III
▼	6	NEBULUS
-	7	DRILLER
▲	8	OCEAN 5 STARS
▼	9	CRAZY CARS II
NE	10	944 TURBO CUP

DRAGON NINJA et ROBOCOP montent très vite vers les premières places du HITPARADE sur 8 BITS, et WEC LE MANS de KOMANI est très attendu dans les jours qui viennent.
Sur 16BITS, les 3 premières places sont toujours tenues par les HITS de Noël, mais BIO CHALLENGE, un super logiciel du nouvel éditeur DELPHINE SOFTWARE, pourrait bouleverser ce classement.



HIT PARADE MICROMANIA

PUBLICITE

TOP 10

Mes jeux favoris sont :

1 ______
2 ______
3 ______
4 ______
5 ______

NOM ______
PRENOM ______
ADRESSE ______

CP ______
VILLE ______
Age ______
Ordinateur ______

VOTEZ

POUR LE TOP 10 TELEVISE

JOYSTICK Hebdo - DVLM

TOUS A VOS POSTES !

Chaque mercredi, JOYSTICK Hebdo vous présentera sur FR3, entre 18H et 18H30, les toutes dernières nouveautés.
NE RATEZ PAS L'EMISSION !

VOTEZ CHAQUE SEMAINE

et le dernier mercredi de chaque mois, vos votes permettront d'établir le HIT PARADE de vos jeux préférés.
10 gagnants seront tirés au sort et recevront chaque mois un des jeux du TOP 10 pour leur ordinateur.

JOYSTICK Hebdo - TOP 10 / DVLM
177, rue Saint Honoré -75001 PARIS

SOMMAIRE

N°12 du 25 janvier 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Les Humanoïdes Joystickés... Salut !

Ça bouge chez JOYSTICK Hebdo, toujours le plus bô. Pour la 3ème semaine, GBD anime pour vous la nouvelle rubrique "ZE ROCKIN' ZOYSTICK" en vous parlant de tous les ZOYROCKEURS, et en vous tenant informé de leurs concerts. A vous de nous écrire à présent ! Nous attendons vos impressions avec impatience.
Un autre événement... et de taille : LE TOP 10 à la TV ! Chaque mercredi, depuis le 18 janvier, JOYSTICK Hebdo et DVLM vous présentent sur FR3, entre 18H et 18H30, les toutes dernières nouveautés qui vont régaler votre Micro. Ne ratez surtout pas l'émission, vous verrez les images des softs qui arrivent sur le marché. Un 'tit coup d'ZIEUX sur la page de gauche et votez chaque semaine pour vos jeux favoris dans le TOP 10. Le dernier mercredi de chaque mois, JOYSTICK Hebdo vous présentera, sur cette même chaîne, le HIT des Softs, VOTRE Hit Parade, et vous fera gagner des jeux pour votre bécane préférée.
Encore plus fort : JOYSTICK Hebdo et DVLM seront à Cannes, du 17 au 26 février, pour décerner les JOYSTICKS D'OR des meilleurs jeux Micro.
Allez JOYSTICKEURS, la France profonde vous regarde !

Vies Infinies à tous
Joy's Team



CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, NON FOLIOTE.

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI •Illustration, Pascal MORINEAU• Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:1er trimestre 1989.



JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

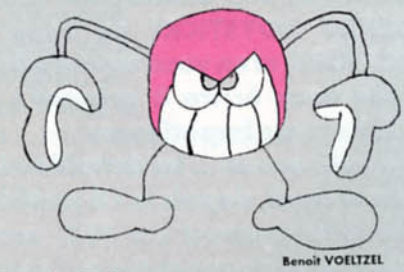
200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

LE PREMIER QUI OSE TOUCHER A MON JOYSTICK HEBDO GRRRRRR !



Salut les Pokes,

Une super sélection, cette semaine, avec des vies infinies sur des softs très récents. Mais sur AMIGA c'est le desert, et sur ST c'est mou. Alors les 16 BITS, REVEILLEZ VOUS. Envoyez nous vos TRAINERS - PATHS - TRUCS - ASTUCES et promis, on vous fera une page spécial par semaine. Mais attention : Ne pompez pas sur les autres canards ou sur les Serveurs, ça se saurait très vite et ça ne serait pas Sympa. OKETTE?? On attend vos DATAS.

Cette semaine un JACK'S POKE de 3450 qui rapporte à :

J.M., Stéphane LONGEARD (450F. à chacun) Laurent STEPHAN, Richard DE MORAIS, Olivier BOURGE (400F.) Nicolas JANVIER (300F.) Marc LECONTE, Patrick FUNARO, Cyrille JUDAS, Eric DELUMEAU, Nicolas LE BRUN (200F. à chacun) Pierre PROST, Lim SABADA (100F. à chacun) Mickaël DUCHENE, Gilles DEDIEU, Pierre GUILLOT, Florestan TREMEN, Fabrice RAMEAU, François HELLER, Franck ROKICKI, Pierre BERTHOMME, Yvan CARPENTIER, Alexis MARIANI, Arnaud LADRIERE, Frédéric BOTTON, Franck COLIN (50F à chacun).

A mercredi prochain



DANIEL & DANIEL

GOLDEN PATH

Une pomme qui passe...C'est un cidre d'où?

Tapez le listing puis sauvegardez le . Faites Run. Ce programme genere un fichier G_PATH+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

1) Faire RESET puis inserez la disquette et double-clickez sur G_PATH+.PRG

2) Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'arreter, inserez la disquette GOLDEN PATH puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

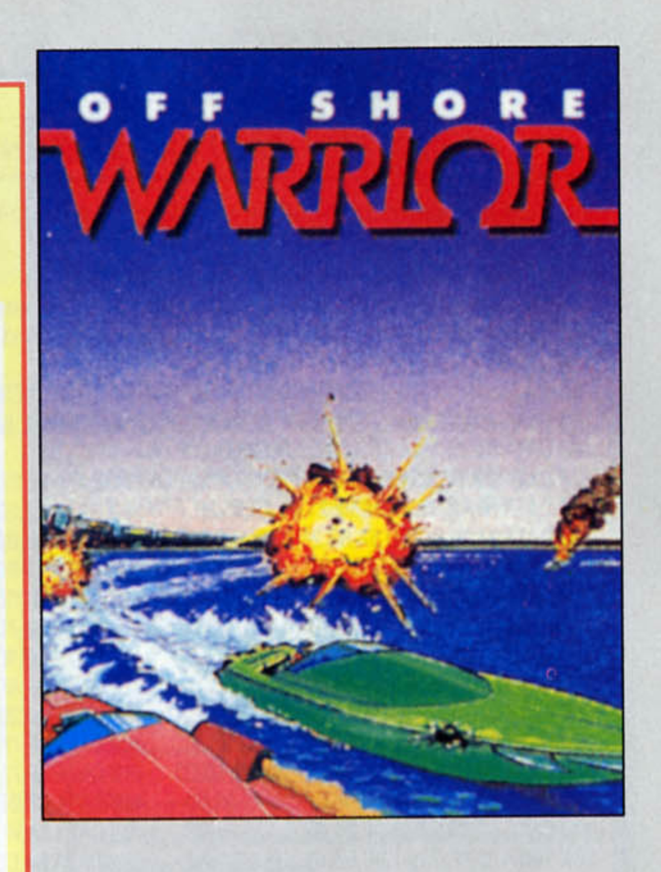
```
' Energie infinie pour GOLDEN PATH de J.M.
Do
 Read A$
 Exit If A$="****"
 C$=Mki$(Val("&H"+A$))
 B$=B$+C$
Loop
'
B$=B$+Mki$(Ø)+Mki$(&H42)+Mki$(&H12ØØ)
'
Open "o",#1;"\G_PATH+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
'
Data 6Ø1A,ØØØØ,ØØ58,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,FFFF,4FFA,ØØFE,2F3C,ØØØØ
Data Ø2ØØ,487A,FEF4,2F3C,ØØ4A,ØØØØ
Data 4E41,3F3C,ØØØ7,4E41,4267,487A
Data ØØ34,3F3C,ØØ4E,4E41,487A,ØØ29
Data 487A,ØØ25,487A,ØØ14,2F3C,ØØ4B
Data ØØØ3,4E41,2Ø4Ø,4268,1CD8,4EE8
Data Ø1ØØ,6175,746F,5C67,616D,652E
Data 7Ø72,67ØØ,2A2E,2AØØ,ØØØØ,"***"
```

AMSTRAD

OFF SHORE WARRIOR

A l'eau tonton? Pourquoi TI TUS...?

```
5 REM OFF SHORE WARRIOR K7 de Marc LECONTE
10 MEMORY &1E80
20 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,1:INK 3,9:MODE 1
30 PEN 2:LOCATE 15,10:PRINT"OFF SHORE"
40 LOCATE 16,12:PEN 1:PRINT"WARRIOR"
50 LOCATE 1,24:PEN 3:INPUT "OPTION (O/N) >",R$:LOCATE 1,24:PRINT SPACE$(30)
60 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="N" THEN GOTO 120
70 LOCATE 1,23:INPUT "BRIDER LA VITESSE DES CONCURENTS (O/N) >",R$
80 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="O" THEN O1=1
90 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(50):LOCATE 1,23
100 INPUT "RENDRE IMPOSSIBLE LES COLISIONS (O/N) >",R$
110 IF UPPER$(LEFT$(R$,1)="O" THEN O2=1
120 LOCATE 1,24:INPUT"PRESENTATION (O/N) >",R$
130 IF UPPER$(LEFT$(R$,1))="N" THEN GOTO 170
140 MODE 0;BORDER 0
150 FOR I=0 TO 15:READ J:INK I,J:NEXT
160 LOAD"!presente",&C000
170 LOAD"!code"
180 IF O2=1 THEN POKE &9000+&61,&18
190 IF O1=1 THEN POKE &9000+&152,&C3
200 CALL &1E80
210 DATA 0,1,2,11,23,26,13,3,6,6,15,15,24,10,14,26
```





FERNANDEZ MUST DIE

La vie infinie est de bonne guerre.

```
10 REM Vies infinies sur FERNANDEZ MUST DIE Amstrad Disquette de Stéphane LONGEARD
20 MODE 1:READ a$:WHILE a$<>"OK":z=VAL("&"+a$):POKE &A000+i,z:s=s+z:i=i+1
30 READ a$:WEND:IF s<>3086 THEN PRINT"PAF ! ERREURS DANS LES DATAS":END
40 CALL &A000
50 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,1D,A0,21
60 DATA 20,A0,11,40,00,01,40,00,ED,53,2D,02
70 DATA ED,B0,C3,00,01,66,C6,07,00,00,00,21
80 DATA 9B,56,36,FF,00,00,00,00,00,00,00,C3
90 DATA 1A,56,OK
```



EIDOLON

Comment? Vous ne connaissez pas "EI"? C'est le frère d'Alain.

```
1 REM Temps et énergie infinis pour EIDOLON
10 B=0:FOR I=320 TO 383:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
20 IF B=7303 THEN PRINT CHR$(147)"Inserer l'original":SYS 320
30 PRINT"Erreur dans les datas"
40 DATA 174,6,175,165,5,37,191,260,174,5,37,194,260,167,6,165,13,37,218,260
50 DATA 174,81,146,247,8,174,107,146,248,8,174,6,146,249,8,81,18,13,174,6,146
60 DATA 34,21,174,120,146,33,21,81,5,21,174,178,146,243,97,174,210,146,83,120,81,5,81
```



AMSTRAD

MAD MIX GAME

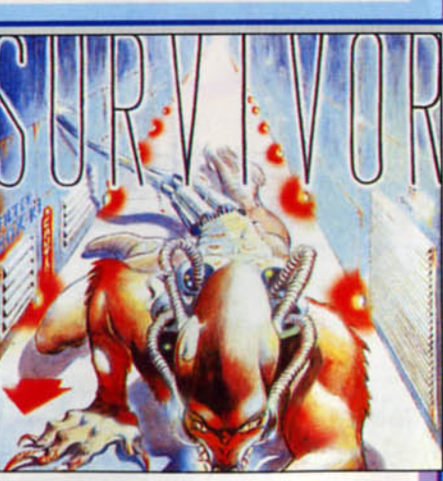


Allez..Un bon verre de Pepsi, et un immense courage pour se taper ces Pokes à Cola. Un challenge de folie.!

```
1Ø REM Vies infinies pour MAD MIX GAME sur AMSTRAD Disquette StéépHane LONGEARD
2Ø MODE Ø:OUT &FA7E,1:READ a$:WHILE a$<>"ok":d=VAL("&"+a$):POKE &9D74+i,d:s=s+d
3Ø i=i+1:READ a$:WEND:POKE &9D73,&F3
4Ø IF s<>121137 THEN MODE 1:PRINT"ERRATUM IN DATUM...":END
5Ø FOR i=&4Ø TO &4A:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &9D73
6Ø DATA DD,21,1A,A1,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E
7Ø DATA ØØ,DD,23,22,EC,AØ,5D,CD,2F,AØ,21
8Ø DATA E8,AØ,35,CA,F6,9E,21,E9,AØ,35,2Ø
9Ø DATA 37,3E,ØC,CD,5A,BB,21,B3,9D,AF,46
1ØØ DATA 23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE
11Ø DATA 1Ø,2Ø,F1,CD,A8,9F,18,1Ø,ØØ,Ø1,Ø5
12Ø DATA Ø2,ØB,ØE,17,14,ØD,ØA,1A,ØØ,Ø3,Ø6
13Ø DATA ØØ,ØØ,DD,E5,CD,7Ø,17,CD,A8,9F,DD
14Ø DATA E1,21,EA,AØ,35,2Ø,2E,DD,E5,3E,ØC
15Ø DATA CD,5A,BB,21,43,9C,AF,46,23,4E,23
16Ø DATA F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø
17Ø DATA FØ,21,ØØ,4Ø,11,ØØ,CØ,Ø1,ØØ,4Ø,ED
18Ø DATA BØ,CD,A8,9F,CD,A8,9F,DD,E1,21,EB
19Ø DATA AØ,35,2Ø,13,AF,Ø1,ØØ,ØØ,F5,E5,CD
2ØØ DATA 32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,CD,A8
21Ø DATA 9F,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23
22Ø DATA DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,DD
23Ø DATA 7E,ØØ,32,C2,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32
24Ø DATA AC,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,B3,9E,32
25Ø DATA C5,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,EB,9E,DD
26Ø DATA 23,DD,7E,ØØ,32,EC,9E,DD,23,22,EØ
27Ø DATA AØ,ED,43,DE,AØ,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø
28Ø DATA A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
29Ø DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9
3ØØ DATA 22,E3,AØ,43,E1,78,32,E2,AØ,B7,28
31Ø DATA Ø7,C5,CD,BØ,9F,C1,1Ø,F9,ED,5B,E3
32Ø DATA AØ,7A,B3,28,ØD,ED,53,E5,AØ,CD,BØ
33Ø DATA 9F,21,FF,FF,22,E5,AØ,2A,EØ,AØ,ED
34Ø DATA 5B,DE,AØ,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE
35Ø DATA 22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,B1
36Ø DATA 9E,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41
37Ø DATA 77,23,1B,7A,B3,C2,C3,9E,ED,4B,EØ
38Ø DATA AØ,ED,5B,DE,AØ,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F
39Ø DATA Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,DC,9E
4ØØ DATA 11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,25,9F,C3,89
41Ø DATA 9D,CD,65,AØ,Ø1,8C,7F,21,57,AE,11
42Ø DATA ØØ,7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,4Ø,ØØ,2A
43Ø DATA ØØ,9D,26,ØØ,11,43,9C,29,19,4E,23
44Ø DATA 46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1,C1,3C,FE
45Ø DATA 1Ø,2Ø,F4,C9,CD,19,AØ,F3,21,2B,9F
46Ø DATA AF,77,2B,7C,B5,C2,2C,9F,21,A8,9F
47Ø DATA AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E
48Ø DATA Ø7,ØE,3B,CD,8A,9F,3E,Ø5,ØE,ØA,CD
49Ø DATA 8A,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,8A,9F,Ø1,E2
5ØØ DATA Ø4,CD,84,9F,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,8A,9F
51Ø DATA 3E,ØA,ØE,ØF,CD,8A,9F,Ø1,C4,Ø9,CD
52Ø DATA 84,9F,1D,2Ø,D5,21,7F,9F,11,ØØ,ØØ
53Ø DATA Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49
54Ø DATA ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6
55Ø DATA F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79
56Ø DATA Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79
57Ø DATA ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9
58Ø DATA 3A,ED,AØ,C6,C1,4F,3A,EC,AØ,47,CD
59Ø DATA DC,9F,D2,28,9F,3A,ED,AØ,3C,32,ED
6ØØ DATA AØ,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,ED,AØ,3A,EC
61Ø DATA AØ,3C,32,EC,AØ,5F,CD,2F,AØ,E1,C9
62Ø DATA D5,E5,79,32,FA,AØ,32,FC,AØ,78,32
63Ø DATA F8,AØ,Ø1,7E,FB,21,F6,AØ,1E,Ø9,CD
64Ø DATA 6C,AØ,E1,ED,5B,E5,AØ,CD,8C,AØ,E5
65Ø DATA CD,A8,AØ,E1,D1,3A,EF,AØ,FE,4Ø,2Ø
66Ø DATA ØE,3A,FØ,AØ,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,F1,AØ
67Ø DATA B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8
68Ø DATA CD,C3,AØ,CD,A8,AØ,3E,Ø7,CD,C3,AØ
69Ø DATA AF,CD,C3,AØ,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF
7ØØ DATA CD,C3,AØ,AF,CD,C3,AØ,7B,CD,C3,AØ
71Ø DATA 3E,Ø8,CD,C3,AØ,CD,A8,AØ,3A,EF,AØ
72Ø DATA E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1
73Ø DATA ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø
74Ø DATA FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79
75Ø DATA C9,7E,CD,C3,AØ,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC
76Ø DATA 7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,7B,AØ,E6
77Ø DATA 2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B
78Ø DATA ED,78,F2,8C,AØ,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2
79Ø DATA 85,AØ,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,9D,AØ
8ØØ DATA E6,2Ø,C2,99,AØ,C9,21,EF,AØ,ED,78
81Ø DATA FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E
82Ø DATA Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9
83Ø DATA F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3
84Ø DATA 28,9F,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ
85Ø DATA 2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
86Ø DATA ØØ,FF,FF,ØØ,Ø7,Ø2,Ø3,Ø6,ØØ,ØØ,Ø7
87Ø DATA 56,AØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ
88Ø DATA C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39
89Ø DATA 38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø
9ØØ DATA 41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ
91Ø DATA Ø8,7Ø,17,EA,25,86,E6,DC,D5,A9,ØØ
92Ø DATA 4Ø,ØØ,4Ø,E9,8Ø,C1,75,B5,ØØ,Ø1,3Ø
93Ø DATA 75,BC,6B,C6,B8,7F,3Ø,76,86,24,F2
94Ø DATA 94,EC,BC,DØ,A8,DE,ØØ,Ø1,C9,CE,93
95Ø DATA Ø3,25,ØØ,CØ,A6,ØE,18,F7,3Ø,6F,72,ok
96Ø DATA 21,64,3A,36,ØØ,23,36,ØØ,C3,A8,DE
```

AMSTRAD

SURVIVOR



6

Sur qui? Gros cochon!

```
1 ' Niveau de départ au choix
2 ' Vies et ènergie illimitées
3 ' Pour SURVIVORS version Cassette
4 ' de Patrick FUNARO
1Ø DATA 15,15,Ø,Ø,9,14,Ø,26
2Ø DATA 15,3,26,3,9,26,26,13
3Ø SYMBOL AFTER 24Ø
4Ø MEMORY 16383: MODE Ø: BORDER Ø
5Ø FOR A=Ø TO 15: INK A,Ø: NEXT
6Ø INK 6,26: PAPER Ø: PEN 6
7Ø LOCATE 1,25: PRINT "Patience ... ";
8Ø LOAD "!piccy",49152
9Ø FOR A=Ø TO 15:READ B:INK A,B: NEXT
1ØØ LOAD "!data",3Ø72Ø
11Ø LOAD "!mc",16384
12Ø MODE 1: BORDER Ø: INK Ø,Ø: INK 1,24
13Ø INK 2,6: INK 3,2Ø
14Ø SYMBOL 24Ø,Ø,&7C,&42,&42,&7C,&4Ø,&4Ø,Ø
15Ø SYMBOL 241,Ø,&3C,&42,&42,&42,&42,&3C,Ø
16Ø SYMBOL 242,Ø,&42,&52,&52,&52,&52,&2C,Ø
17Ø SYMBOL 243,Ø,&7E,&4Ø,&4Ø,&78,&4Ø,&7E,Ø
18Ø SYMBOL 244,Ø,&7C,&42,&42,&7C,&44,&42,Ø
19Ø SYMBOL 245,255,129,189,189,189,129,255
2ØØ POKE 19575,Ø
21Ø INPUT "Niveau de départ 1-7";N
22Ø IF N<1 OR N>7 THEN 2ØØ
23Ø POKE 19541,N-1
24Ø POKE 17457,Ø: POKE 17466,Ø
25Ø POKE 17475,Ø: POKE 178Ø5,Ø
26Ø POKE 17815,Ø: POKE 17825,Ø: MODE 1
27Ø LOCATE 1,25: PRINT: PRINT: CALL 16429
```

AMSTRAD

TARGET RENEGADE

Si ta requête est repoussée, c'est que ça se gâte, René!




```
 1Ø REM Vies infinies sur TARGET RENEGADE version Disquette de Cyrille et Eric
 2Ø MODE 1:PRINT"QUAND VOUS VERREZ APPARAITRE: Read Error"
 3Ø PRINT:PRINT"Il suffit de taper ESPACE et tout marche impec..."
 4Ø FOR I=&AØØØ TO &AØØØ+185:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
 5Ø IF B<>2Ø529 THEN PRINT"POUF ERREUR DATAS":END
 6Ø CALL &AØØØ
 7Ø DATA 21,ØØ,Ø1,11,Ø2,Ø6,3E,16,CD,44,AØ
 8Ø DATA 21,24,AØ,11,4Ø,ØØ,D5,Ø1,2Ø,ØØ,ED
 9Ø DATA BØ,D1,21,E2,25,36,C3,23,73,23,72
1ØØ DATA C3,ØØ,Ø1,21,CE,Ø4,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
11Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
12Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,31,F8,BF,C3
13Ø DATA E5,25,22,BA,AØ,ED,53,BC,AØ,F5,ØE
14Ø DATA Ø7,CD,ØF,B9,ED,5B,BC,AØ,1E,ØØ,CD
15Ø DATA 63,C7,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø1,7E
16Ø DATA FB,3E,4C,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A
17Ø DATA BD,AØ,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,BC
18Ø DATA AØ,F5,CD,5C,C9,3E,Ø3,CD,5C,C9,F1
19Ø DATA CD,5C,C9,3E,11,CD,5C,C9,3E,FF,F3
2ØØ DATA CD,5C,C9,2A,BA,AØ,CD,E5,C6,22,BA
21Ø DATA AØ,FB,CD,1C,C9,F1,3D,B7,C8,F5,3A
22Ø DATA BC,AØ,3C,32,BC,AØ,FE,Ø6,2Ø,AB,3E
23Ø DATA Ø1,32,BC,AØ,21,BD,AØ,34,18,97
```

AMSTRAD

IMPOSSABALL

Sans listing, It's impossible

```
 1 "Vies et temps infinis sur IMPOSSABALL version Cassette
1Ø ON ERROR GOTO 3Ø:MODE 1:MEMORY &13FF
2Ø PRINT"Introduire IMPOSSABALL et pressez une touche"
3Ø CALL &BB18:LOAD"!",&8ØØØ:LOAD"!",&14ØØ:LOAD"!",&CØØØ
4Ø POKE &A462,Ø:POKE &96DC,Ø:CALL &82ØØ
```

AMSTRAD

KRAKOUT

Jeux...Crack...Out!

```
 1 REM Vies infinies pour KRAKOUT version Cassette
1Ø MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,Ø:B=Ø:FOR I=&4Ø TO &64
2Ø READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
3Ø IF B=2972 THEN CALL &4Ø
4Ø PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø DATA 6,1,33,93,Ø,17,Ø,1,2Ø5,119,188,33,Ø,1
6Ø DATA 2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,33,94,Ø,34,5
7Ø DATA 1,195,Ø,1,46,175,5Ø,58,123,195,148,78
```



GAME OVER

Un 'tit coup de chaud? Enlevez votre pull, et mettez votre game.

Pour TO8,TO9,TO9 + sur disquette, en basic 512

```
 1 REM Pour accéder à la deuxième partie directement
 2 REM sur GAME OVER version Disquette
 3 REM de Pierre PROST
 5 LOADM "ENTGAME",,R:CLS
1Ø CLEAR,&H76FF:LOADM"GO2":EXEC&H9DC2
```

AMSTRAD

A320

Aux dernières nouvelles, Airbus Industries à refusé le brevet de pilote de lignes à René METGE...Oufff! J'ai eu peur.




```
 1 REM Pour accéder directement à la phase simulation
 2 REM pour A32Ø version Disquette de Nicolas LE BRUN
1Ø MEMORY 25999:POKE 997,1:POKE 998,1:POKE 999,1
2Ø LOAD"VOLAVION.BIN",26ØØØ:CALL 26ØØØ:LOAD"A321.BIN"
3Ø CALL 27ØØØ:LOAD"A322.BIN":CALL 28ØØØ
4Ø REM *** A la demande du chenal, tapez 1 ***
```



PLATOON

...et oune bouteille d'eau plate...oune!!!

Tapez le listing puis sauvegardez le. Faites Run. Ce programme genere un fichier PLATOON+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Faire RESET puis inserez la disquette et double-clickez sur PLATOON+.PRG
2) Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'arreter, inserez la disquette PLATOON puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

```
' Munitions, moral et temps infinis sur PLATOON
' de J.M.
Do
  Read A$
  Exit If A$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
'
B$=B$+Mki$(Ø)+Mki$(&H42)+Mki$(&H12ØØ)
'
Open "o",#1,"\PLATOON+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
'
Data 6Ø1A,ØØØØ,Ø158,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,FFFF,7ØFF,4267,2FØØ,2FØØ
Data 3F3C,ØØØ5,4E4E,487A,Ø116,3F3C
Data ØØØ9,4E41,3F3C,ØØØ7,4E41,4267
Data 487A,Ø12B,3F3C,ØØ3D,4E41,38ØØ
Data 4DF9,ØØØ5,ØØØØ,2FØE,2FØE,3FØ4
Data 3F3C,ØØ3F,4E41,3FØ4,3F3C,ØØ3E
Data 4E41,41FA,ØØØE,3D7C,4EB9,ØØ48
Data 2D48,ØØ4A,4ED6,347C,Ø14Ø,43EA
Data ØØ8Ø,3Ø7C,ØØCØ,7ØØF,2ØC9,D3FC
Data Ø1ØØ,ØØØØ,51C8,FFF6,21CA,ØØD8
Data 41FA,ØØ12,7Ø7F,24D8,51C8,FFFC
Data 11FC,ØØ38,FA17,4E75,48E7,8Ø8Ø
Data 41F9,ØØØ1,5ØØØ,3Ø3C,4A6E,ØC68
Data 87FE,ØØØA,66ØØ,ØØ24,4268,ØE12
Data 4268,1FAC,314Ø,Ø3Ø2,314Ø,Ø332
Data 534Ø,314Ø,Ø4FØ,314Ø,Ø53E,314Ø
Data 1ØCE,6ØØØ,ØØ3E,ØC68,7FD8,ØØØA
Data 66ØØ,ØØ1E,Ø314,1Ø2Ø,4268,ØD38
Data 4268,ØDE2,4268,12F8,4268,1DEØ
Data 4268,1E78,6ØØØ,ØØ18
Data 314Ø,9B4C,534Ø,314Ø,ØDB8,314Ø
Data 133C,4268,ØDDC,4268,1168,4CDF
Data Ø1Ø1,2F38,Ø118,4E75,48E7,4ØCØ
Data 41FA,FFFA,22Ø8,4841,EC49,3Ø7C
Data Ø1ØØ,2F7Ø,1ØØØ,ØØØ8,4CDF,Ø1Ø2
Data 4E75,1B63,Ø71B,62Ø6,1B45,1B59
Data 2A2D,4A6F,7973,7469,636B,2Ø48
Data 6562,646F,Ø7ØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,ØØ6C,6F61,6465,722E
Data 6269,6EØØ,"***"
```





PAPERBOY

Ce serait chouette de voir un Paperboy vous livrer JOYSTICK Hebdo! Alors abonnez vous.

Après avoir lancé ce listing, il faut mettre le jeu, et taper LOAD, quand l'ordinateur aura fait un RESET, tapez : POKE 1Ø12,78:RUN

```
1 REM Vies infinies pour PAPERBOY
1Ø B=Ø:FOR I=2Ø1ØØ TO 2Ø128:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
2Ø PRINT"N'oubliez pas de vous abonner !!!!"
3Ø IF B<>2862 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
4Ø DATA 174,9,146,54,13,19Ø,154,83,158,57,9,141,213,252,81,18
5Ø DATA 13,174,1Ø1,146,171,46,146,112,45,81,57,13,5
```

OOOPS!!!

C'est fini pour nous, le patron vas nous foutre à la porte. J'espère qu'il ne va pas lire ce numéro.
Y paraît que not'listing, du N°8 sur AMSTRAD marche pas!!!

```
1 'Temps infini pour SABOTEUR II version Cassette
1Ø MODE 1:OPENOUT "Daniel":MEMORY &2FFF
2Ø LOAD"!":POKE &37E,&8Ø:POKE &37F,&BE
2Ø FOR I=&BE8Ø TO &BE87:READ A:POKE I,A
3Ø NEXT:CALL &3ØØ
4Ø DATA 175,5Ø,14,15Ø,195,Ø,4,Ø
```

Et aussi le listing de **SAMANTHA FOX** sur AMSTRAD, du même numéro.
Il faut changer la ligne 1Ø par :
1Ø ON ERROR GOTO 7Ø
(Merci à Eric et à Mathieu de nous avoir envoyé la correction).

Et même que pour le listing **ARKANOID** pour Thomson de la page 6, on doit changer la ligne 2Ø par :
2Ø FOR I=&HCØØ1 TO &HDFFF:A=PEEK(I)

et à la page 7, on doit aussi rajouter :
11Ø NEXT
12Ø EXEC &HBF5F

Dans le listing **RAMPAGE** du n°7, pour Commodore, il faut changer la ligne 11Ø par :
11Ø PRINT"TAPEZ RETURN POUR CHARGER";A$

Dans le listing **DEFENDER OF THE CROWN** sur Commodore dans le N°1 page 8, il faut changer la ligne 15Ø par :
15Ø DATA 146,23,7,81,85,14,6

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

TITAN

Pour les vies infinies :
POKE &1225,&FF
Pour le choix du niveau :
POKE &1Ø75,&numero du tableau entre Ø et 11 en héxadécimal.
Pour rester dans le tableau ou l'on est quand on meurt :
POKE &122Ø,ØØ
POKE &1221,ØØ
POKE &1222,ØØ
POKE &1223,ØØ
(Stéphane LONGEARD)

PLATOON

Pour avoir des vies infinies :
POKE &999,&3C

SIDE ARMS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &68C,&C9

STAINLESS STEEL

Pour avoir des vies infinies :
POKE &6F3,Ø
POKE &6F4,Ø

SORCERY

Pour flotter sur l'eau :
POKE &FDD,&18
Invulnérabilité :
POKE &1ADA,Ø
POKE &1ADB,Ø

3D FIGHT

En édition fichier, on sélectionne le fichier le plus gros en Ko. Les différents blocs apparaissent alors. Pour qu'il n'y ait pas de probléme au niveau des versions, il faut sélectionner le troisième bloc, sur la première ligne, en lisant de la gauche vers la droite. Puis en adresse ØØAF, remplacer Ø4 par FF et le tour est joué. (Mickaël DUCHENE)

ENLIGHTEMMENT DRUID II

1)Aller en piste Ø6 et secteur Ø3 à l'adresse Ø1C5 on met 3A à la place du 32 et à l'adresse Ø39D on met un autre 3A à la place du 32.
2)On va en secteur Ø4 piste Ø6 et en adresse Ø2A4 on met un 3A à la place du 32 trouvé.
3)En piste Ø6, on va en secteur Ø5 et en adresse Ø1C2 où l'on met un 3a au lieu du 32.
4)En piste Ø8 et secteur Ø2 à l'adresse Ø221, on met un 3A à la place du 32.(Gilles DEDIEU)

FERNANDEZ MUST DIE

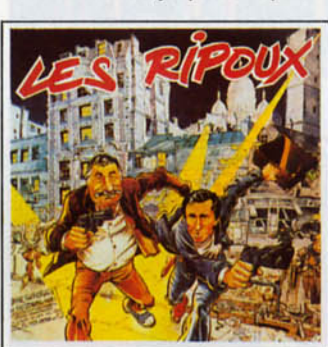
En appuyant sur CTRL, on obtient un plan complet de la base.(les traits rouges représentent les bases à détruire). Pour abandonner la jeep, remuer la manette à droite et à gauche. (Pierre GUILLOT)

SHACKLED

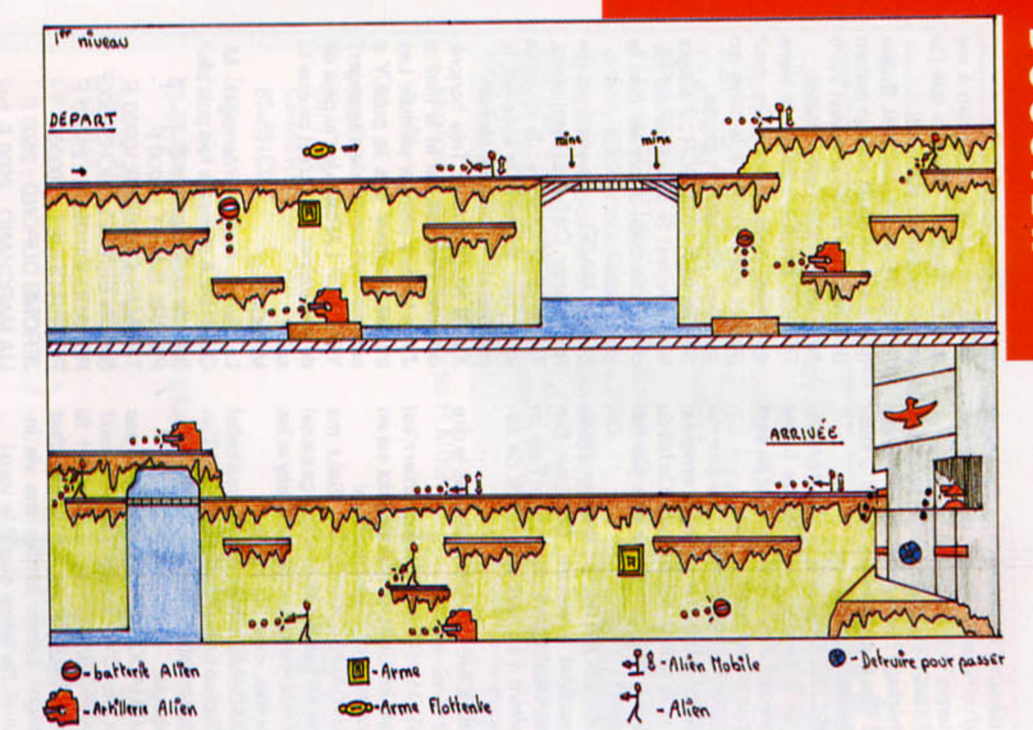
Après avoir passé le premier niveau, dès que vous aurez perdu, enlever la disquette. Appuyer une fois sur le bouton , l'ordinateur essayera de charger et repassera la musique. Rappuyer, alors sur le bouton pour revenir au niveau, juste après le chargement de la dernière partie.
(Florestan TREMEN)

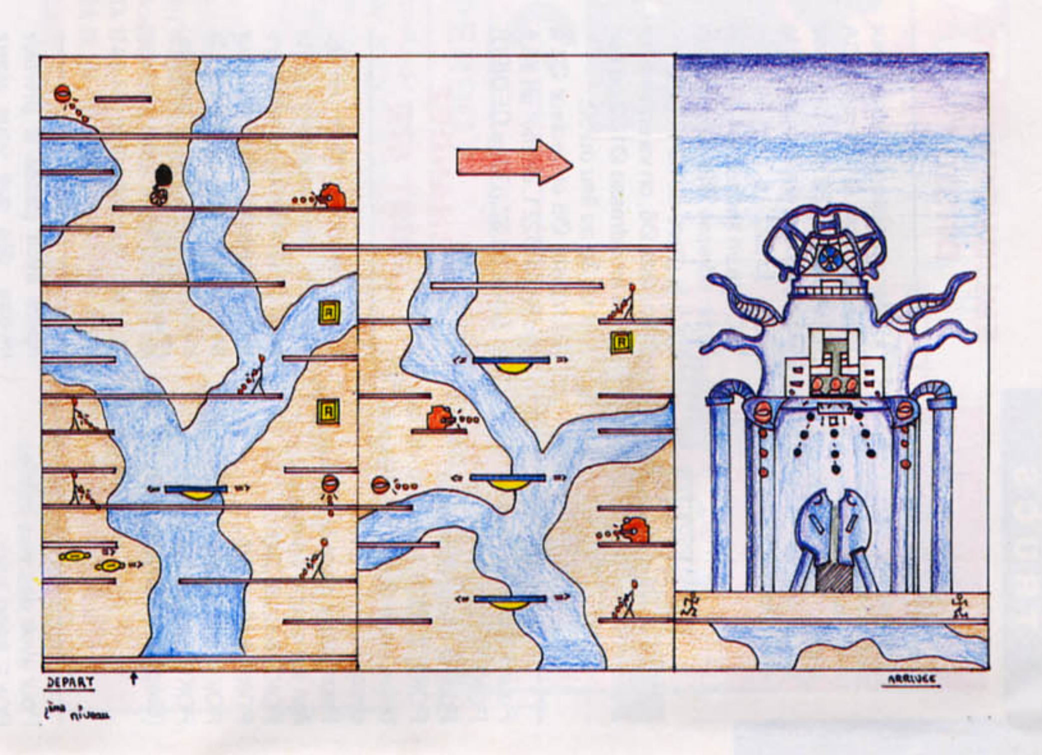
LES RIPOUX

Solution :
ALAIN JEANLAIN : Ils sont pas frais tes poissons ; je vais me fâcher ; tu veux que je te colles de l'hygiène?
ALBERT ARDENT : Salut tocard ! Ni maquillé des bagnoles; tu veux retourner à Eresnes?
ANDY LA SERINGUE : Salut tocard ! Tu veux mon pied quelque part ? Je t'ai déjà dis de pas trainer ici ! Tu veux que j'te pique ta came? On devient résonnable ; qu'est ce que tu sais?
ARMANDE DE GUYON : Salut ma poule ! On pourrait garder les poules ensemble ! Les partouzes, c'est sérieux aussi ! Votre âmi député est toujours en prison ? Laisse tomber ma vie intime.
AVERY KARTHOUN : Made in Coréa? Fabriqués à Paris? Dans la cave.
AZIZ BEL KASHM : Tu tires toujours les larfeuilles? T'as des nouvelles de qui tu sais? Raconte!
BASCKI BORASSOU : J'ai besoin d'un renseignement ; que disent les tarots? Mais encore!
ERNEST LARDY : Salut, t'as fait un héritage? Je te ferme quand je veux ! T'as des nouvelles de qui tu sais? Réfléchis bien!
GILLES CHAUMIER : J'ai du matériel à vendre! Ce sont de belles pièces! J'suis trés sérieux! Ils sont pas chers! Votre frére.
GINETTE MAZOYER : Bonjour ma belle! Tu montes, Tu m'as envouté; voilà; plus je ne peux pas ! Ca fait du bien. T'as rien à me dire par hasard?
JULIEN MATHOS : Bonjour, j'ai du matériel à vendre. Combien t'en donnes? Ca va pas la tête! Fais un effort! T'es toujours interdit de séjour?
JEROME DUPONT : Je vais le dire à ta mère!
LEO MARCHAND : Le quartier n'est pas sûr! Il paraît que ton julot est en vacances? Réfléchis bien!
MADAME FRANCOIS : Salut ma poule! Les registres et que ça saute! J'te ferme quand j'veux! Gaby et les autres, c'est tes nièces?
MADAME IRMA : Bonjour ma belle! T'as un tuyau? Faut bien vivre! T'as l'autorisation prefectorale? Allez, aboule.
MAMADOU M'BOGIVE : Ca va pas la tête! C'est illégal! T'as un tuyau?
MARCEL LEFRAC : Bonjour! Si possible dans les 13-14 ans; c'est illégal! Laisse tomber ma vie intime! J'te ferme quand je veux!
MICHEL INCHOU : 2 steaks bien tendres! Et moi, j'suis pas inspecteur! Et ton abattoir clandestin? On devient raisonnable!
MONSIEUR QUMBALA : Salut! T'as un tuyau? Tu veux mon pied quelque part? Allez, aboule!
OMAR KAMOUNIAN : Je tiens deux de vos hommes; j'ai pris mes précautions; j'espère gagner gros.

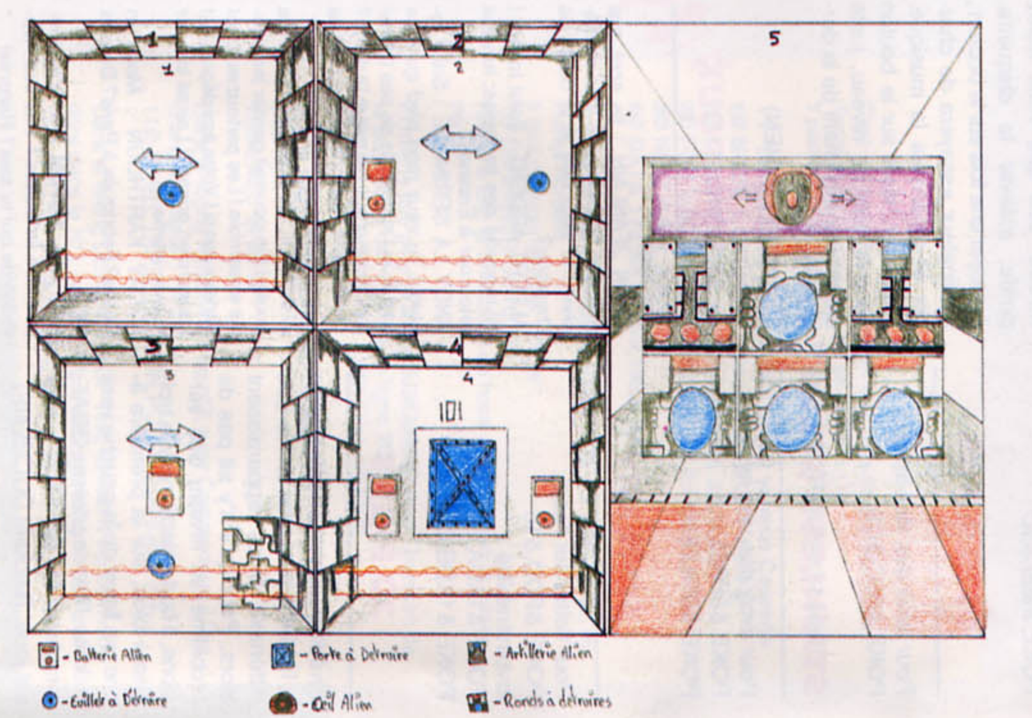


PEDRO CUNAO : Salut ma poule! Je suis pas preneur; j'ai besoin d'un renseignement.
PIERRE GAULT : C'est l'équarisseur qui te livre? Tu veux que je te colle l'hygiène.
RITON : Salut! J'ai besoin d'un renseignement; fais un effort! Raconte!
RAOUL DE LIMESY : Je t'ai déjà dit de pas traîner ici! Raconte! Pas question! Explique toujours; ok pour ta combine!
RENAUD VANNIER : J'ai un terrain à vendre; oui, à Paris; Place de la Concorde; tu te rappelles la garantie foncière? Votre ami député est toujours en prison?
RENE LA CAME : T'as rien à me dire par hasard? Tu veux que j'te piques ta came? Raconte!
ROBERTO MERLUSCONI: Buana giorno senior! Vous êtes un parrain de la maffia! J'ai des preuves! Votre ami Gabliani s'est mis à table!
ROGER DRUEL : Salut! Je viens encaisser mes gains! On peut gagner sans jouer; à la cave on joue pas, pourtant on gagne.
SIMON BEN LELOUCH : 2 steaks bien tendres! Si ta viande est haché, j'suis curé! J'connais bien le grand rabbin.
SONIA MAZEL : Je voudrais me faire marrer. Ca fait du bien! Merci.
THOMAS CROISIER : Je voudrais jouer; non, poker! Et le sous-sol, tu comprends? J'vais me fâcher!
XUEN NUOI-MAM : Trés honoré, crapule! T'es cuit, toi et la maffia! J'vais te faire plonger un max! Les triades n'aiment pas la pub! Y a surement un moyen de s'arranger?
YOUSSEF LARBI : Je t'ai déjà dit de pas traîner ici! Qu'est ce que tu sais?
MARCHE :
Le lundi matin, interroger M. QUM'HALA plusieurs fois puis aller faire du chantage chez :
PIERRE GAULT : 5000 F
THOMAS CROISIER:10000 F
SIMON BEN LELOUCH: 2500F
RENAUD VANNIER : 25000 F
ROGER DRUET : 10000 F
JEROME DUPOND : 2500 F
LIA MARCHAND : 2500 F
MADAME FRANCOIS : 8000 F
MARCEL LEBAC : 10000 F
ALAIN JEANLAIN : 250 F
ALBERT ARDENT : 1ØØØØ F
ARMANDE DE GUYON :10000F
AVERY KOUTHOUN : 2500 F
MICHEL INCHOU : 10000 F
CONSULTER LES "INDICS" :
RENE LA CAME
ANDY LA SERINGUE
YOUSSEF LARBI
AZIZ BEL KASHMI
BASCKI BORASSOU
PEDRO CUNAO
ERNEST LARDY
GINETTE MAJOYER
MADAME LIMA
MAMADOU M'BOGIVE
MONSIEUR QUM'BALA
RITON
Lorsque vous avez des bijoux, allez voir.
GILLES CHAUMIER
JULIEN MATHOS
Pour vendre vos bijoux, demander la moitié de la valeur réelle.
Ne tirez jammais! Si on vous tire dessus, allez vous faire masser chez :
SONIA MAZEL
N'arrêtez personne!
Lorsqu'un indic vous signale la présence de :
XUEN NUOI-MAM (rue du parvis de Sacré Coeur)
OMAR KAMOUNIAN (Square moncey)
ROBERTE MERLUSCONI (rue Labat)
Courrez, ou prenez le métro pour


PLAN DE
GRYZOR
Konami


1er niveau
DEPART
mine
mine
ARRIVÉE
- batterie Alien
- Artillerie Alien
- Arme
- Arme flottante
- Alien Mobile
- Alien
- Detruire pour passer


1
2
3
4
5
101
- Batterie Alien
- Cellule à Détruire
- Porte à Détruire
- Œil Alien
- Artillerie Alien
- Ronds à détruires


DEPART
2ème niveau
ARRIVEE

2ème Sous-Sol

1 2 3 4 5

DÉPART

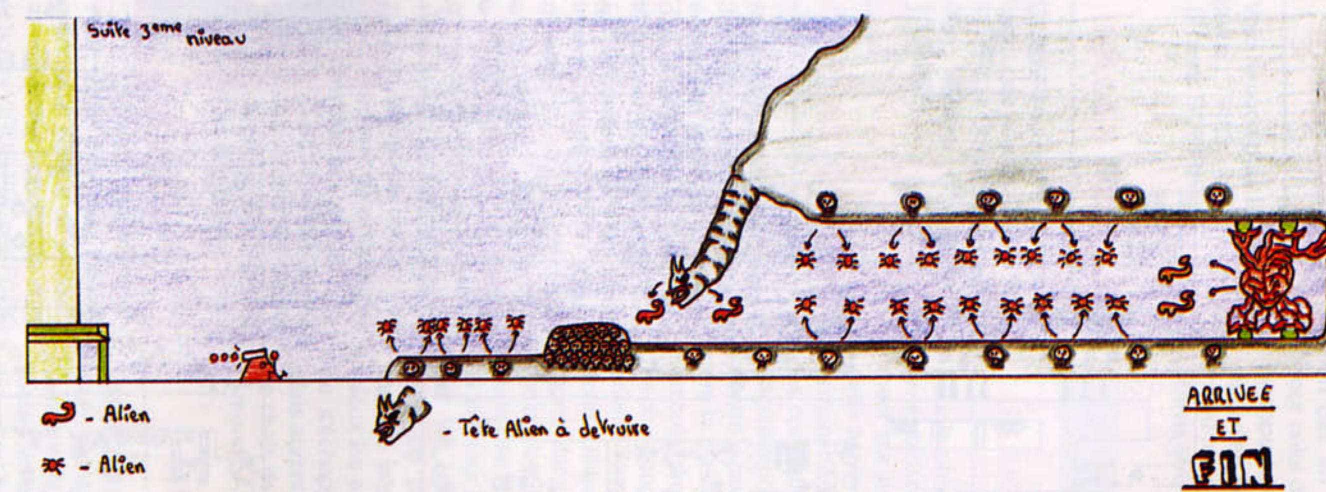
- Batterie Alien
- Porte à Détruire
- Vaisseau à Détruire

3ème niveau

DÉPART

- Flamme Destructrice
- Boule mobile Alien
- Batterie Alien

SUITE

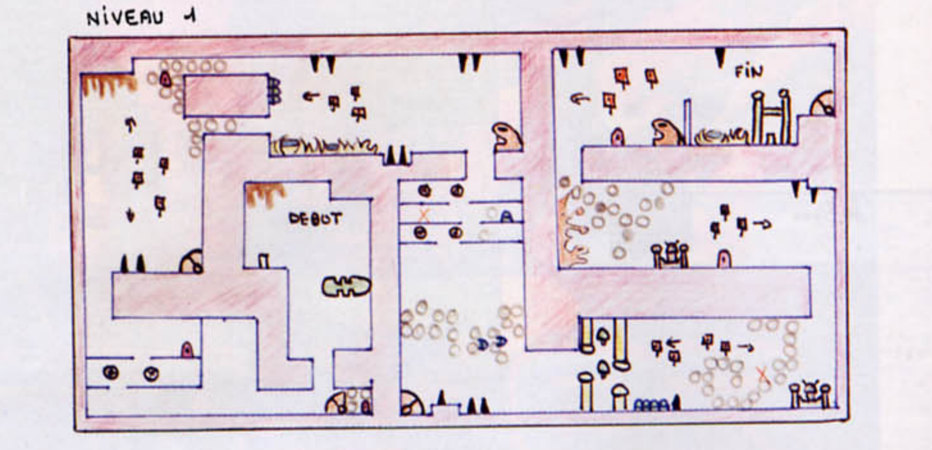


- Tête alien à détruire uniquement lorsqu'elle est réuni au centre.

DE MORAIS Richard
BOURGE Olivier

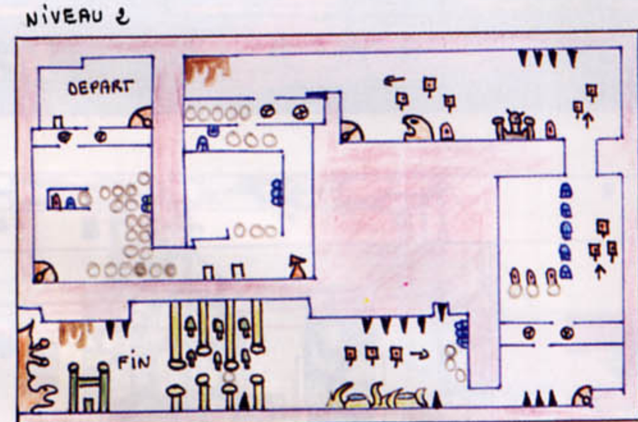


NIVEAU 1



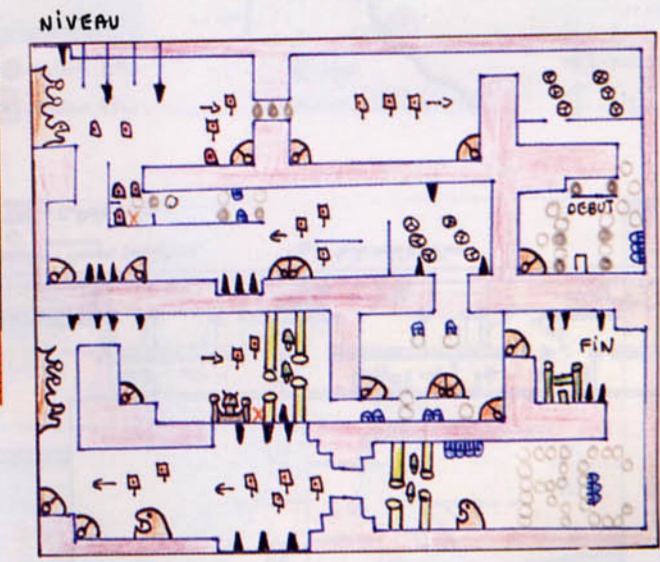
NIVEAU

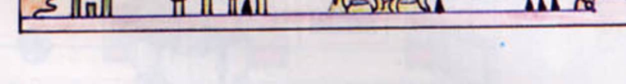
NIVEAU 2

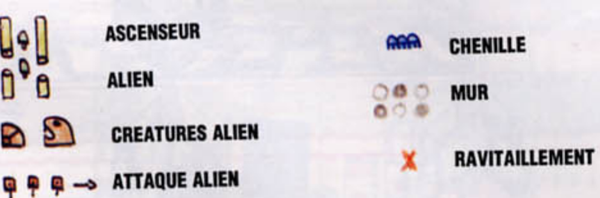




NIVEAU







Laurent STEPHAN

arriver à l'endroit dit trés vite. Cela en vaut la peine : tenez vous bien ; chaque personne donne 500000F Lorsqu'enfin vous avez plus de 2000000F, arrêtez toutes les personnes qui sont sur les fichiers. (Nicolas JANVIER)

SPECTRUM

BASKET MASTER

Pour avoir :
- Energie infinie :
POKE 31675,2Ø1
- Joueurs infatigables :
POKE 31712,Ø
- Sans règles et sans fautes :
POKE 3Ø214,2Ø1
- Plus de fautes personnelles :
POKE 3Ø244,Ø
POKE 3Ø245,Ø
POKE 3Ø246,Ø
- Temps de la mi-temps
POKE 289Ø8,(49-255)
- Temps infini :
POKE 31813,Ø
- Vitesse du chrono :
POKE 31815,Nb

MSX

KRAKOUT

Pour avoir :
-Vies infinies :
POKE &HAFDB,Ø
-Jeu sans ennemis:
POKE &H9D3F,&HC9
-Ne pas changer de tableau :
POKE &H7877,&H3A

STARQUAKE

Pour avoir tout à l'infini :
POKE &HAØ6B,Ø
POKE &HAØ6C,Ø
POKE &HAADA,Ø
POKE &HAA71,Ø
POKE &HAA72,Ø
POKE &HAADB,Ø

COMMODORE

HOPPING MAD

Pour avoir :
-Vies infinies :
POKE 24447,165
-Temps infini :
POKE 22797,165
-Nombre de balles à ramasser :
POKE 236Ø8,Nb
-Exécution :
SYS 2Ø557

LEVIATHAN



Pour avoir:
-Bombes infinies:
POKE 42441,36
-Carburant infini:
POKE 33291,36
-Invulnérabilité:
POKE 38812,96
-Temps illimité:
POKE 33387,36
-Vies infinies:
POKE 45612,36
Exécution: SYS 3278Ø

PHANTOMAS II

Vies infinies :
POKE 848Ø,173
POKE 1Ø485,173

HAWKEYE

Appuyer sur le bouton 'SHIFT LOCK' pour ralentir les ennemis quand le guerrier est baissé. Lorsqu'il est debout le jeu devient normal.
(Fabrice RAMEAU)

RAMBO

Lorsque vous allez vers le haut avec l'hélico, branchez un joystick dans le port 1, puis poussez celui du port 2 vers le haut et celui du port 1 en bas à droite et l'hélico va 2 fois plus vite, résultat : les autres n'ont pas le temps d'apparaître. (François VEDEL).

STIFFLIP & CO

Le code pour passer à la seconde partie :DEFACE.
(Frédéric HELLER)

ATARI

OVERLANDER

Pour avoir des vies infinies, il suffit de charger le fichier PRG avec un éditeur de secteurs, et de rechercher : Ø6Ø941F9ØØ ØØ6F5368 et remplacer 5368 par 4E71. (Lim SABADA).

GAME OVER II

Voici le code pour la deuxième partie : 11423.
(Franck ROKICKI).

HADES NEBULA

Lorsque l'on rentre dans le tableau des scores. Taper "MONITOR" et Oh surprise, c'est les vies infinies. (Pierre BERTHOMME)

OPERATION WOLF

Pour avoir 32ØØØ chargeurs et 32ØØØ grenades. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher 33FCØØØ6 et remplacer le premier trouver par 33FC7F FF (Grenades). et le deuxième trouvé par 33FC7FFF (Chargeurs).

MAJOR MOTION

Pour avoir des vies infinies, il suffit de charger le fichier PRG avec un éditeur de secteurs, et de rechercher les octects : 6ØØØFEE65339ØØØØ4F84 et mettre les valeurs 55F9ØØØ Ø4FA6 à la place de 5339ØØØ Ø4F84. (Lim SABADA).

VIRUS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octects dans le fichier VIRUS.PRG : 33FCØØ Ø3 et de les remplacer par 33FC ØØFF. Et rechercher encore une fois 33FCØØØ3 et de les remplacer par 33FCØØFF. (Yvan CARPENTIER).

BADCAT

Pour passer la balançoire. Bouger le joystick de droite à gauche régulièrement mais pas trop vite. La balançoire s'ébranle alors. Attendre que le chat soit tout en haut, au dessus de l'eau, et pousser le joystick vers le haut. Pour passer le tonneau dans les égouts, se mettre dessus, aller à gauche et bouger le joystick de droite à gauche à la vitesse nécessaire (recommencer jusqu'à ce que l'on trouve la bonne vitesse). Ensuite, pour tuer les rats, aller en bas en appuyant sur fire, pour celui d'en bas, et en haut en appuyant sur le bouton, pour celui d'en haut (laisser celui du milieu tranquille, il ne fait rien).
(Alexis MARIANI)

AMIGA

JEANNE D'ARC

Pour le passage facile du pont levis, laisser le doigt constamment sur le bouton de la manette appuyée, tout en laissant la manette dirigée vers la droite, les combats sont ainsi toujours gagnants. Pour les combats contre le cavalier solitaire, prendre la massue, se mettre dans un coin (droit de préférence) et ne plus bouger, joystick toujours orienté vers le bas et l'autre est fichu. Utilisez souvent vos espions dans l'option "coup de main", les deux meilleurs sont ceux des coins supérieur droit et inférieur gauche. Ne perdez pas de temps à essayer de revendre des prisonniers, ça marche trés rarement, il vaut mieux les exécuter avant qu'ils ne s'échappent (ainsi les anglais auront de moins en moins de chefs de guerre).
(Arnaud LADRIERE)

MENACE

XR3ITURBONUTTERBASTARD
Ceci est à taper n'importe quand pendant le jeu. Cela donne toutes les armes, le bouclier à toc, ainsi que la possibilité de changer de niveau avec le pavé numérique... Il est biensûr possible de le taper plusieurs fois de suite pour rester en vie... parce-que les ennemis continuent à tirer...
(Frédéric BOTTON)

ROCKET RANGER

Voici les réponses qu'il faut répondre lorsque vous êtes dans le jeppelin au docteur et à sa fille :

I-I'm on a mission from god.
II-You'll chave tot trust me.
III-You're being foolich.
IV-I oughtta teach you.
V-I tooch the scenic route.
VI-Can you use some help.
(Franck COLIN)

Joystick secours

Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu ? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

RAID OVER MOSCOU
Frédéric. Q.10373
Comment faire pour sortir les avions?

HACKER
Daniel. Q.10376
Quels sont les codes aux points de sécurité? Merci Beaucoup.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Un inconnu. Q.10377
Je voudrais connaître le code que le Sinox nous demande. Merci d'avance.

UNINVITED
Cedric. Q.10378
Que faire aprés avoir trouvé le vampire? Peut-on attraper le petit diable? Si oui comment?

SAPIENS
Un lecteur. Q.10381
Je demande tous renseignements sur le départ et le but du jeu. Merci.

CONSPIRATION
Jean-François. Q.10382
Au secours! Impossible d'enlever les vétements pour aller prendre un bain. Comment faire, car je commence à être sale?

VENOM STRIKES BACK
Joseph. Q.10383
Que dois-je faire après la mer que l'on survole quand il y a la grosse fusée qui arrive pour passer au second ou troisième ascenceur?

RAMBO III
Cédric. Q.10384
Alors que j'ai fouillé les 2 batiments (intérieur et extérieur) de la forteresse, je n'ai toujours pas trouvé le colonel Trauntman (ni de résistants, ni de munitions pour le pistolet ou flèches explosives!!) Est-ce que quelqu'un pourrait me dire où est le colonel? Merci d'avance.

MARCHE A L'OMBRE
Cédric. Q.10385
Pouvez-vous m'indiquez ou se trouve le moteur de la mob?

RAMBO III
Etienne. Q.10386
Que faut-il faire pour passer le premier niveau?

BIONNIC COMMANDO
Etienne. Q.10387
Que faut-il faire pour passer le premier niveau?

THE VINDICATOR
Etienne. Q.10388
Que faut-il faire au 3ème niveau?

STREET FIGHTER
Un lecteur. Q.10389
Que faut-il faire pour tuer le dernier combattant, qui s'appelle Sagat?

DEJA VU
Max. Q.10390
Comment ouvrir la malle arrière de la Mercedes sans tuer la femme qu'il y a dedans? Merci. (ATARI ST)

INFILTRATOR II
Poseidon. Q.10391
Qu'est ce qu'on fait avec les 4 "chemical" et la grosse cuve dans le première mission sur C64? Que doit-on faire dans la 2 et 3ème mission?

THE LAST NINJA II
Christophe. Q.10392
Comment sortir des jardins? Je suis bloqué à la deuxième rivière des jardins. Merci d'avance (NDLR: Tiens tiens! on ne lit pas le N°11?)

L'HERITAGE
Un lecteur. Q.10393
Comment sortir de l'immeuble? Quel est le code d'accés pour la deuxième et troisième partie?

LE PASSAGER DU TEMPS
Sylvain. Q.10394
Je ne sais pas comment il faut faire pour remettre le courant , je sais qu'il faut aller au sous-sol pour le groupe électrogène, mais je ne sais pas comment on peut voir dans le sous-sol et comment faut-il faire pour allumer le groupe électrogène.

TEMPORA
Yan. Q.10395
A l'aide! Comment passer le souterrain en bas de l'escalier en 1992?

GREAT ESCAPE
Cousin9. Q.10396
J'aimerais savoir comment on s'échappe? (1 exemple me suffirait) Où trouver les objets? Merci

CONSPIRATION
Un lecteur. Q.10397
Au premier tableau du jeu, après avoir eu le message téléphonique, je n'arrive pas à sortir de la maison pour me rendre à la sacristie.

JACK THE NIPPER II
Yohann. Q.10398
Y a-t-il une sarbacane, si oui, comment la trouver?

MIAMI VICE
Fabrice. Q.10399
Que faut il faire dans ce jeu? Au secours , vite, à l'aide!

LE PASSAGER DU TEMPS
Jérome. Q.10400
J'aimerais savoir comment on répare le circuit BZX de la carte CPU?

RANGER
Jean-Christophe. Q.10401
Comment faire pour prendre le diamant qui est dans la mine et comment fait-on pour que l'aubergiste soit heureux? Merci.

MGT
Jérôme. Q.10402
Je suis complètement paumé dans MGT, s'il vous plaît aidez moi. Merci d'avance pour toutes aides.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Goldmoon. Q.10403
Je sonde toute la galaxie à la recherche des clônes de Blood, mais je n'en trouve pas un seul. Aidez-moi.

EXPLORA

Arnaud. Q.10404
Comment ouvrir le petit meuble, entre les deux portes dans la pièce du haut, car je ne trouve pas les gants? Un Grand merci à mon sauveur...

LA CHOSE DE GROTEMBOURG

Séba. Q.10405
Que faut-il faire à RAMBO? Dans la forêt, il y a une petite porte, comment l'ouvrir?

A320

Ludovic. Q.10406
J'ai un problème à l'atterrissage. J'arrive sur la piste à 10m d'altitude, je ne peux pas descendre en dessous de 380 km à cause de la puissance du moteur qui ne peut pas descendre en dessous de "50", si je sors le train, on me dit "train sorti à trop grande vitesse", comment faire?

AIRWOLF II

Bruno. Q.10407
J'ai un problème pour faire décoller l'hélicoptère.

5ème AXE

Bertrand. Q.10408
Quel est le but du jeu? Merci d'avance.

PROHIBITION

Bertand. Q.10409
Quel est le but du jeu?

BATMAN

Un lecteur. Q.10410
Je voudrais savoir comment jouer à batman. Merci.

BARBARIAN II

Franck. Q.10411
Comment tuer l'idole vivante (c'est la statue qui tire des boules de feu) au level 4.

ROBOCOP

Laurent BREUGNOT. Q.10412
Comment arriver au 3ème niveau? Je me fais déglinger à chaque fois! (NDLR:c'est un Poke.)

REPONSES

SORCERY

Anomyme. R.10297
Il y a 8 sorciers à délivrer et lorsque vous les avez délivré vous allez dans une pièce spéciale où tous les sorciers sont réunis, et là, vous vous posez sur le pilier central et vous verrez les sorciers devenir de la même couleur que vous.

OFF SHORE WARRIOR

Stéphane. R.10278
Voici un truc pour t'aider: en début de course, essaye d'éliminer un maximum d'adversaires en accélérant peu et en les coicant peu à peu entre ton off-shore et les rochers. Avec cette astuce, tu verras que le 4ème tableau n'est pas insurmontable. Salut.

DESPOTIK DESIGN

Stéphane. R.10292
Pour prendre ou déposer la clé magnétique permettant de déplacer les flèches, il te suffit de presser la touche <ENTER>. L'icône représentant la clé apparait dans le coin supérieur droit lorsqu'elle n'est pas en ta possession.

GHOSTS'N GOBLINS

Stéphane. R.10303
Dans la seconde partie du jeu, les spectres sont indestructibles. Le seul moyen de traverser cette zone est de les éviter, en reculant par exemple au bon moment lorsqu'ils se présentent devant toi. Bonne chance.

S.O.S

Game over. R.10307
Pour utiliser les Pokes sur MSX, il suffit de charger le programmes sans le lancer et de taper en mode direct DEF USR=X:B=USR(B) La variable X est l'adresse d'execution du programme. (NDLR:Les ordinateur sont compatibles dans une certaines limites, car le MSX1 est compatible avec le MSX2 mais la réciproque demande a être vérifiée.)

SHINOBI

Hervé. R.10308
Il faudrait que tu possèdes une manette avec un auto-fire qui fonctionne bien, ainsi tu avances près des statues en sautant tout en tirant dessus, ça marche à tous les coups (mais il faut reculer lorsque les statues se rapprochent).

THE GOONIES

Joystick. R.10320
Il y en a encore qui ne lisent pas tous les numeors de Joystick?!?! Au fait je vous rapelle que Votre hebdo comme sont nom l'indique est hebdomadaire, c'est à dire qu'il parait toutes les semaines, le mercredi pour être plus precis.

L'AIGLE D'OR

Le Joystickeur Fou. R.10328
Et v'là donc aut' chose! Se reporter au JOYSTICK N°7 et regarder la réponse 10164. Je récapitule: A gauche des cheminées, si tu trouves un rectangle, tu pourras y introduire une clé en or, appuies sur O.

L'AIGLE D'OR

Le Joystickeur Fou. R.10329
Pour allumer la torche: Tu entres dans une salle où une torche est déjà allumée. Tu te mets en dessous de celle-ci et tu prends ta torche en main (1) ensuite tu fais un saut en hauteur (D) et la tache s'allume (J'en pleure tellement que c'est beau!) Mais fais attention la torche s'éteint... plutôt vite!

SAPIENS

Christophe. R.10341
Le but du jeu est de devenir le chef de la tribu en faisant les missions que ton chef de ta tribu te donne.

S.O.S

Arnaud. R.10342
Voilà enfin une réponse concrète pour tous les possesseurs d'un THOMSON. Il y a deux façons d'installer les Pokes, on peut lancer le programme, stopper le programme, taper les pokes et faire RUN. Mais la meilleure solution et de lancer le programme, de le stoper et de taper les pokes suivants: POKE &H21FC,&HE0 "ENTER" POKE &H21FD,&HE9 "ENTER", le listing Basic devient listable, il suffit ensuite de mettre les pokes dans le listing (NDLR: Par la même occasion sauver votre programme) et de lancer le tout par un RUN!

LE PASSAGER DU TEMPS

Kamikaze. R.10355
Le circuit BZX sert à faire fonctionner la machine à remonter le temps: en ce qui concerne la torche, il faut bien sur avoir les piles mais voici la solution pour descendre à la cave: Allume torche, allume interrupteur, bas, sud, est, examine sous groupes, prends ecrou, huile ecrou, branche fil, demare groupe: voila, une fois ceci fait, l'électricité remarchera dans la maison (les piles se trouvent sous le meuble dans l'entrée).

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

C.a. R.10359
Pour rencontrer les yurkas, les kingpak, les antenna, les sinox, les tromps etc... Tu dois appuyer sur ESC quand tu te trouves sur une planète. (NDLR: Une solution quasi compléte a déjà été publiée dans nos colonnes).

TURBO CUP

Stéphane. R.10363
Charge par RUN"TURBO. Après l'apparition de la page de présentation, appuie sur n'importe quelle touche. Pendant que le jeu se charge, apparait le générique, puis l'écran de présentation des 4 circuits. Pour sélectionner le circuit, utilise les flèches du clavier ou les Joysticks en les positionnant vers la droite ou vers la gauche. Chacun leur tour, les tracés des circuits apparaissent en jaune. Lorsque tu as choisi ton circuit, appuie sur Fire ou Espace. Attention! Ceci n'est valable que pour la version Disquette car il me semble de la version cassette ne comporte qu'un circuit.

WIZBALL

Christophe. R.10375
Pour remplir les marmites, c'est très simple, il te suffit de prendre cateline (le troisième icône), après, il faut que tu appuies sur le bouton feu de ton joystick et en même temps déplacer cateline sur les gouttes de peintures.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

Le patron. R.10377
Et bien ça alors nous qui croyons que le BOSS il était nul, c'est lui qui nous a donné la réponse (il aura une augmentation). Le code demandé par le Sinox est: Impossible n'est pas Sinox.


PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK-BREAKER

UN PEU DE BRUIT DANS LE BREAKER

SALUT A TOUS LES AVENTURIERS DU "BREAKER" RETROUVE. TES 4Ø TABLEAUX S'ENCHAINENT SANS PROBLEMES ET, TU AS MEME REUSSI A DECROCHER UN BONUS, FORMIDABLE!!! LE PROGRAMME TOURNE MAIS UN PEU DE BRUIT NOUS FERAIT DU BIEN. ET SI ON AJOUTAIT UNE NUANCE D'ASSEMBLEUR, VOUS AVEZ DIT ASSEMBLEUR?? ALORS ACCROCHE-TOI, CA DEVIENT SERIEUX, LE RYTHME S'ACCELERE, IL S'AGIT DE BIEN TENIR LE JOYSTICK (HEBDO)!!!

J'APPRENDS

Les sons accompagnent l'action et, dans notre jeu, sans trop compliquer ni trop ralentir le traitement, tu vas prévoir un bruit à chaque collision. Donc pour chaque rebondissement tu programmes une instruction SOUND. Cet ordre Basic, développé dans JOYSTICK-Hebdo numéro 5, contient 7 paramètres:
- le numéro de canal
- la fréquence
- la durée du son
- le volume initial
- le numéro d'enveloppe de volume
- le numéro d'enveloppe de fréquence
- la génération de bruit

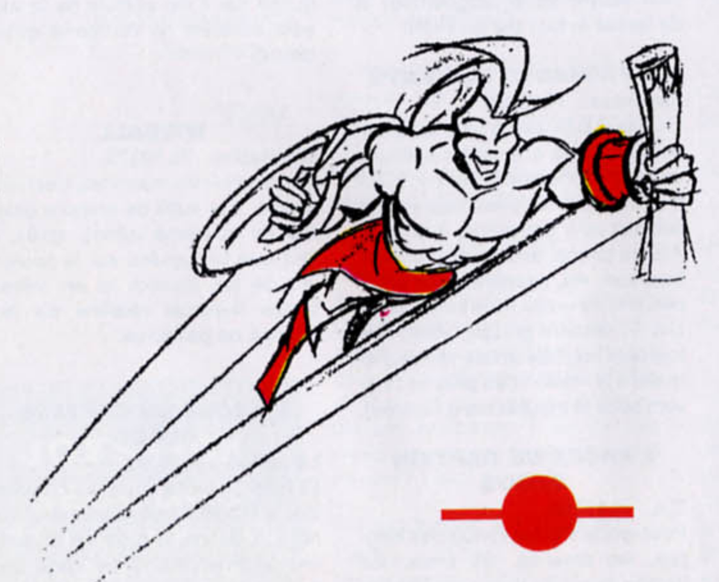
On aura l'occasion d'en reparler dans le détail, pour aujourd'hui, tu charges "BREAKER" et tu ajoutes la ligne 1485 ainsi que, tous les SOUND qui figurent dans le nouveau listing de la gestion de la balle. Pour obtenir des sons variés, la fréquence initiale est multipliée par la direction ou, par le code rencontré dans le fichier "tabl".

La ligne 1485 initialise les enveloppes de fréquence et de volume.

```
1485 ENT 1,3Ø,1Ø,2:ENV 1,1Ø,15,6
```

```
226Ø '--------------------------
227Ø 'gestion balle avec les instructions SOUND
228Ø '--------------------------

229Ø ' effacer balle
23ØØ LOCATE xb,yb:PEN Ø:PRINT bal$
231Ø ON db GOTO 234Ø,248Ø,263Ø,278Ø
232Ø '
233Ø '  direct 1
234Ø l=tabl(xb,yb-1)
235Ø IF l=Ø THEN 239Ø
236Ø IF l=1 THEN db=2:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:
GOTO 248Ø
237Ø 'brique
238Ø tabl(xb,yb-1)=Ø:LOCATE xb,yb-1:GOSUB 3Ø1Ø
2385 db=2:SOUND 129,5Ø*l*2,Ø,15,1,1:GOTO 248Ø
239Ø c=tabl(xb+1,yb-1)
24ØØ IF c=Ø THEN 244Ø
241Ø IF c=2 THEN db=4:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:
GOTO 278Ø
242Ø 'brique
243Ø tabl(xb+1,yb-1)=Ø:LOCATE xb+1,yb-1:GOSUB 3Ø1Ø
2435 db=4:SOUND 129,5Ø*c*2,Ø,15,1,1:GOTO 278Ø
244Ø xb=xb+1:yb=yb-1
245Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
246Ø '
247Ø '  direct 2
248Ø l=tabl(xb,yb+1)
249Ø IF l=Ø THEN 254Ø
25ØØ IF l=3 THEN db=1:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:
GOTO 234Ø
251Ø IF l=6 THEN SOUND 129,15ØØ,Ø,15,1,1:GOTO 292Ø
252Ø 'brique
253Ø tabl(xb,yb+1)=Ø:LOCATE xb,yb+1:GOSUB 3Ø1Ø
2535 db=1:SOUND 129,5Ø*l*2,Ø,15,1,1:GOTO 234Ø
254Ø c=tabl(xb+1,yb+1)
255Ø IF c=Ø THEN 259Ø
256Ø IF c=2 THEN db=3:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:
GOTO 263Ø
257Ø 'brique
258Ø tabl(xb+1,yb+1)=Ø:LOCATE xb+1,yb+1:GOSUB 3Ø1Ø
2585 db=3:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:GOTO 263Ø
259Ø xb=xb+1:yb=yb+1
26ØØ LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
261Ø '
262Ø '  direct 3
263Ø l=tabl(xb,yb+1)
264Ø IF l=Ø THEN 269Ø
265Ø IF l=3 THEN db=4:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:
```



```
GOTO 278Ø
266Ø IF l=6 THEN SOUND 129,15ØØ,Ø,15,1,1:GOTO 292Ø
267Ø 'brique
268Ø tabl(xb,yb+1)=Ø:LOCATE xb,yb+1:GOSUB 3Ø1Ø
2685 db=4:SOUND 129,5Ø*l*2,Ø,15,1,1:GOTO 278Ø
269Ø c=tabl(xb-1,yb+1)
27ØØ IF c=Ø THEN 274Ø
271Ø IF c=4 THEN db=2:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:
GOTO 248Ø
272Ø 'brique
273Ø tabl(xb-1,yb+1)=Ø:LOCATE xb-1,yb+1:GOSUB 3Ø1Ø
2735 db=2:SOUND 129,5Ø*c*2,Ø,15,1,1:GOTO 248Ø
274Ø xb=xb-1:yb=yb+1
275Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
276Ø '
277Ø '  direct 4
278Ø l=tabl(xb,yb-1)
279Ø IF l=Ø THEN 283Ø
28ØØ IF l=1 THEN db=3:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:
GOTO 263Ø
281Ø 'brique
282Ø tabl(xb,yb-1)=Ø:LOCATE xb,yb-1:GOSUB 3Ø1Ø
2825 db=3:SOUND 129,5Ø*l*2,Ø,15,1,1:GOTO 263Ø
283Ø c=tabl(xb-1,yb-1)
284Ø IF c=Ø THEN 288Ø
285Ø IF c=4 THEN db=1:SOUND 129,5Ø*db,Ø,15,1,1:
GOTO 234Ø
286Ø 'brique
287Ø tabl(xb-1,yb-1)=Ø:LOCATE xb-1,yb-1:GOSUB 3Ø1Ø
2875 db=1:SOUND 129,5Ø*c*2,Ø,15,1,1:GOTO 234Ø
288Ø xb=xb-1:yb=yb-1
289Ø LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$:RETURN
29ØØ '-------------------------------
```

Si tu veux changer la fréquence, modifie la valeur 5Ø à l'intérieur de l'instruction SOUND. Tu sauvegardes ton programme et tu lances l'exécution. Le volume sonore au maxi, ton casse-briques vient de se transformer, et tu vas, certainement, pouvoir battre tous les records.
Après les sons, tu peux encore ajouter plus de tableaux en changeant le test du numéro limite en redéfinition et, en augmentant la capacité prévue pour le fichier "Tableaux". Pour entrer d'autres types de briques tu dois ajouter des tests supplémentaires en redéfinition à la saisie d'une brique et, compléter les lignes ON GOSUB vers les lignes des nouveaux sous-programmes d'affichage.

LA RAQUETTE EN ASSEMBLEUR

Un programme écrit en Basic atteint très vite les limites du temps d'exécution, il devient impossible de jouer, l'animation rame littéralement. Une seule orientation possible: écrire le programme entièrement en Assembleur ou, déjà plus accessible pour les amateurs, remplacer certaines séquences Basic par de l'Assembleur. Pour une première approche j'ai choisi une partie très courte de JOYSTICK-BREAKER: la gestion de la raquette avec l'effacement, la mise à jour de xr et, l'affichage aux nouvelles coordonnées. Tu ne dois pas t'attendre à un changement des temps de traitement car la séquence est beaucoup trop limitée. La plus grande perte de temps, dans ce programme, se situe au niveau de la gestion de la balle, avec tous les tests de collisions, mais son écriture en assembleur reste un peu longue pour un début. Donc considère cette opération, non comme une amélioration de ton jeu, mais comme un exercice. Voici la nouvelle séquence de la gestion de la raquette, en Basic, avec tous les commentaires en italique, pour t'expliquer les différences:

```
2Ø4Ø xr=nombre:yr=25:POKE 39547,xr:
POKE 39549,yr
```

En initialisation de la raquette les valeurs d'origine des coordonnées, xr et yr, sont transmises au sous-programme assembleur.

```
3Ø8Ø '-----------------------
3Ø9Ø '    gestion raquette
31ØØ '-----------------------
311Ø 'joy=8   a droite
312Ø IF xr>16 THEN RETURN
313Ø CALL 395ØØ:xr=xr+2
```

L'instruction CALL fait appel au sous-programme assembleur commençant à l'adresse 395ØØ (en décimal) pour l'effacement de la raquette et l'affichage. Ensuite xr est mis à jour pour les tests en Basic. La ligne 314Ø n'existe plus.

```
315Ø tabl(xr-1,yr)=6:tabl(xr-2,yr)=6:
tabl(xr+1,yr)=3:tabl(xr+2,yr)=3:RETURN
316Ø '
317Ø 'joy=4   a gauche
318Ø IF xr<3 THEN RETURN
319Ø CALL 3951Ø:xr=xr-2
```

Même opération pour le déplacement à gauche avec l'adresse de début du sous-programme en 3951Ø. La ligne 32ØØ est supprimée.

```
321Ø tabl(xr+3,yr)=6:tabl(xr+4,yr)=6:
tabl(xr,yr)=3:tabl(xr+1,yr)=3:RETURN
322Ø '-----------------------
```

Jusqu'ici tu me suis sans problème, il nous reste à découvrir de quoi est faite cette séquence en assembleur, pas de longues explications mais le listing avec, comme tu en as l'habitude, des commentaires toujours en italique. Ce listing s'appelle la SOURCE, c'est ce qu'écrit le programmeur. Les lignes très courtes, portent un numéro, comme dans ton Basic. Si tu vois de l'assembleur pour la première fois tu vas, sans doute, avoir un peu de mal à suivre, rassure-toi, le contraire serait surprenant.

```
1Ø ;SEQUENCE EFFACE/AFFICHE RAQUETTE
```

Cette ligne de commentaire dans le listing débute par ;

```
2Ø ;
3Ø ORG 395ØØ
```

Cette instruction déclare l'adresse mémoire de début pour l'assemblage du programme. Afin de simplifier la lecture toutes les adresses sont en décimal.

```
4Ø ;AFFICHER LA RAQUETTE
5Ø XP2:
```

Point d'entrée à partir du Basic (CALL 395ØØ) pour le déplacement à droite.

```
6Ø CALL EFFACE
```

branchement dans le sous-programme EFFACE

```
7Ø LD A,(XR)
```

L'ordre LD, abréviation de LOAD, charge dans le régistre A le contenu de l'emplacement mémoire XR.

```
8Ø ADD A,2
```

Mise à jour avec l'addition de 2 (comme en Basic).

```
9Ø JR SUITE
```

Branchement (ou saut, J comme JUMP) en SUITE.

```
1ØØ XM2:
```

Point d'entrée à partir du Basic (CALL 3951Ø) pour le déplacement à gauche.

```
11Ø CALL EFFACE
12Ø LD A,(XR)
13Ø SUB 2
```

Mêmes opérations que précédemment sauf la mise à jour (-2).

```
14Ø SUITE:
```

Point de branchement SUITE.

```
15Ø LD (XR),A
```

Transfert de XR, à jour, à son adresse.

```
16Ø LD A,1Ø
17Ø CALL #BB9Ø
```

Utilisation d'une routine système, à l'adresse hexadécimale (#)

BB9Ø, qui correspond à PEN en Basic, le numéro d'INK est en A (1Ø).

18Ø LD A,2Ø8
19Ø LD (CARACT),A

Chargement en A du numéro de caractère à utiliser pour afficher la raquette et transfert en CARACT.

2ØØ JR PROG

Branchement en PROG.

21Ø ;EFFACER LA RAQUETTE
22Ø EFFACE:

Point de branchement EFFACE.

23Ø CALL #BD19

Routine système pour attendre la fin du signal vidéo.

24Ø LD A,Ø
25Ø CALL #BB9Ø

Déclarer PEN avec le numéro d'INK Ø.

26Ø LD A,143
27Ø LD (CARACT),A

Le caractère 143 pour effacer.

28Ø PROG:
29Ø LD H,Ø

Chargement en H de la valeur de XR.

3ØØ XR:EQU $-1

Déclaration de l'adresse de XR, correspond à 39547. Le programme Basic exécute un POKE 39547,xr en ligne 2Ø4Ø.

31Ø LD L,Ø
32Ø YR:EQU $-1

Chargement en L de la valeur de YR et déclaration de l'adresse qui correspond à 39549 (POKE 39549,yr en ligne 2Ø4Ø du programme Basic).

33Ø CALL #BB75

Routine système qui positionne le début de l'affichage des caractères, en fontion du contenu de H (x) et de L (y).

34Ø LD A,Ø
35Ø CARACT:EQU $-1

Chargement en A du numéro de caractère à afficher et déclaration de l'adressse CARACT.

36Ø LD B,3

Chargement en B du nombre de caractères à afficher, nombre de passages à effectuer dans la boucle de programme.

37Ø RETOUR:

Point de branchement RETOUR.

38Ø PUSH AF
39Ø PUSH BC

Sauvegarde du contenu des régistres AF et BC (pour les initiés: empiler AF et BC).

4ØØ CALL #BB5D

Routine système pour l'affichage du caractère dont le numéro se trouve en A.

41Ø POP BC
42Ø POP AF

Reprendre les précédents contenus de BC et AF. Ils sont modifiés par l'exécution de la routine (pour les initiés: dépiler BC et AF)

43Ø DJNZ RETOUR

Cette instruction de fin de boucle ressemble au NEXT en Basic. Elle soustrait 1 au contenu du régistre B. Si B > Ø branchement en RETOUR, sinon suite du traitement à la ligne suivante en 44Ø.

44Ø RET

Instruction de fin de sous-programme. Abréviation du RETURN que tu connais en Basic.

La fumée sort par les oreilles, un nouveau grand coup d'éponge sur le front, tu trembles un peu et, tu hésites entre appeler le SAMU ou hurler par la fenêtre, alors tu respires lentement à fond et, je t'explique les A, H, L et autres symboles éparpillés dans ce listing. Le microprocesseur Z8Ø de ton AMSTRAD CPC gère les régistres AF, BC, HL et DE (il y en a d'autres) et, ces mémoires sont utilisées directement par leur symbole. Un régistre simple, comme A, est un régistre 8 bits, tandis qu'un régistre double, comme BC, est un régistre 16 bits. Sans aller plus loin dans les explications, le listing SOURCE, que tu viens de voir, est assemblé pour générer le programme OBJET que l'ordinateur va pouvoir exécuter. Il s'agit alors d'une suite de codes numériques à partir de l'adresse mémoire 395ØØ, pour notre routine. Chaque instruction LD, ADD, SUB etc... est remplacée par son code opération et, les étiquettes comme EFFACE, PROG ou RETOUR sont transformées en adresse. Les lignes de DATA qui suivent contiennent tous les codes (en décimal pour plus de clarté) générés par l'assemblage du listing SOURCE que l'on vient de voir.

```
1481 DATA 2Ø5,1Ø9,154,58,123,154,198,2,24,8,2Ø5,
1Ø9,154,58,123,154,214,2,5Ø,123
1482 DATA 154,62,1Ø,2Ø5,144,187,62,2Ø8,5Ø,13Ø,154,
24,13,2Ø5,25,189,62,Ø,2Ø5,144
1483 DATA 187,62,143,5Ø,13Ø,154,38,Ø,46,Ø,2Ø5,117,
187,62,Ø,6,3,245,197,2Ø5
1484 DATA 93,187,193,241,16,247,2Ø1
1486 RESTORE 1481:FOR j=395ØØ TO 39566:
READ a:POKE j,a:NEXT
```

Tu ajoutes dans ton programme "BREAKER" ces lignes, 1481, 1482, 1483, 1484 et 1486 en faisant attention aux coupures nécessaires à notre mise en page. Toutes les DATA, transférées à partir de l'adresse mémoire 395ØØ par la boucle de programme de la ligne 1486, forment le programme OBJET de notre listing assembleur. C'est la seule manière possible sauf si tu disposes d'un programme Assembleur qui te permet, alors, de saisir le listing SOURCE, de l'assembler et, d'enregistrer les codes OBJET , il te suffit, dans ce cas, de mettre en Basic: LOAD"nom de l'enregistrement",395ØØ.

THE END

Le vaisseau spatial passe une dernière fois en gros plan, entouré des flammes de ses formidables propulseurs, poussé par une force extraordinaire, il disparait au fond de l'écran, comme dans les meilleurs films de S.F. Il vient de vaincre tous les obstacles, la mission sur la planète BREAKER s'achève. Sur les moniteurs vidéo du bord, le casse-briques fonctionne parfaitement bien, la première routine en assembleur ne pose aucun problème majeur et, tout est en ordre pour la prochaine étape du voyage. Si tu rencontres la moindre difficulté, dans les jours qui viennent, tu m'envoies immédiatement un message.



POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS...

Dans le courrier, les questions concernant les manipulations dans la saisie des listings reviennent très fréquemment, on va donc se faire un petit rappel de toutes les fonctions AMSTRAD CPC, dans ce domaine.

Pour saisir un listing (entrer au clavier les lignes Basic) tu passes en minuscules, tous les mots clé seront identifiés et transformés, automatiquement, en majuscules lors d'un LIST. La meilleure méthode, pour la numérotation des lignes, est d'utiliser la fontion AUTO. Tu composes:
AUTO 1ØØ,1Ø
L'éditeur affiche à l'écran le numéro de la ligne 1ØØ et, au prochain appui sur ENTER passera à la ligne 11Ø (saisie à partir de 1ØØ et intervalle des lignes 1Ø). A l'affichage du numéro, si celui-ci est suivi d'un astérisque (1ØØ*), ceci indique que la ligne contient déjà des instructions, donc prudence tu t'es peut-être trompé de numéro. A la fin d'une ligne Basic, constituée éventuellement de plusieurs lignes d'écran tu appuies sur ENTER.
Pour interrompre la saisie, avec la foction AUTO, tu appuies sur ESC (Break).
Dès que se termine ta saisie, tu sauvegardes ton listing par:
SAVE"breaker et ENTER
Si tu travailles avec une cassette, tu dois mettre la bande au début du support magnétique, sinon tu enregistres sur la bande amorce et, enfoncer les 2 touches REC et PLAY.
Tu lance l'exécution de ton programme par RUN s'il est déjà en mémoire ou, par
RUN"breaker
qui charge et lance le traitement.
Lorsque tu veux modifier ou, apporter un complément à ton programme:
- le charger en mémoire par: LOAD"breaker
- afficher la ligne à corriger par: EDIT num. ligne
- positionnner le curseur, par les touches flèches, sur la partie à modifier
- supprimer un caractère avec la touche CLR ou, composer le caractère à ajouter
- faire ENTER pour sortir de la ligne

L'éditeur Basic te permet, également, de copier le contenu d'une ligne vers une nouvelle ligne. Tu tiens la touche SHIFT et par les flèches tu déplaces un curseur bis. Lorsque ce second curseur atteint la zone à recopier, tu relaches les touches et par COPY tu effectues l'opération.

Il te reste encore à lister ton programme:
LIST te donne l'édition du début jusqu'à la fin, interruption par ESC.
LIST num. ligne affiche la ligne
LIST 2ØØ-35Ø édite les lignes 2ØØ à 35Ø

JE TE RECOIS 5 SUR 5....OVER....

Notre centre spatial vient de nous communiquer les derniers messages de détresse.
Alexandre FERTAY vient, lui aussi, de chuter sur la ligne 96Ø de JOYSTICK-ATTACK, dans laquelle on oublie souvent de composer la virgule:
96Ø LOCATE posx(j),posy(j)
UnE aventurièrE!! Génial!! **Pascale BOUCHET** dans ATTACK passe et repasse en GAME OVER sans pouvoir jouer. Le programme se branche sur la fin de partie si le nombre de "vies" est égal à Ø. Tu as, sans doute, initialisé la variable "vie" et tu testes "vies" ou l'inverse. Controle bien les lignes 184Ø et 25Ø.
Le rappel de "POUR QUELQUES DEFINITIONS DE PLUS" tombe à pic pour **Laurent BREUGNOT** et ses soucis de sauvegarde.

R.A.S plus rien à signaler, ne t'inqiète pas, j'assure la veille 24h sur 24.

JOYSTICK EN KIT

Je t'annonçais, la semaine dernière, une initiation suivant un mode nouveau. Le principe est simple, le programme qui sert de base aux explications et commentaires de ta rubrique "J'APPRENDS" sera TON PROGRAMME, sélectionné parmi tous les listings que nous recevons. Au passage, salut à **Sylvain KOUBDJANIAN** qui vient de nous adresser deux jeux qu'il suffirait d'améliorer un peu en vitesse pour pouvoir les utiliser. Pour être retenu, tu dois faire très fort, avec une bonne idée de base et, des animations rapides. Et tout celà en Basic? difficile c'est vrai. Pour y arriver je te propose un ensemble de routines que tu vas intégrer dans tes listings, un véritable KIT à assembler suivant tes besoins. Avec celà tu auras toutes les chances de voir ton programme retenu soit pour servir de base à J'APPRENDS, soit dans la nouvelle rubrique PROGRAMING. La plus haute marche du podium t'attend!!!
Avant tout, je voudrais te montrer très rapidement les limites de l'animation dans un programme entièrement en Basic. Le mini programme est très simple, un avion, commandé au joystick, monte ou descend devant un ciel uniforme et tire. Le nombre de tirs en cours possibles est limité à 1Ø. Le déplacement du projectile s'accélère progressivement. Avec un seul tir en cours le délai de réponse passe bien mais, dès que tu multiplies le tir les temps s'écroulent.
Tu saisis le listing et tu testes les temps. L'avion est tout simplement constitué de 5 caractères, sans idée de dessin, il s'agit d'un essai et non d'un exercice graphique.

```
1Ø 'avion et tir en basic
2Ø '
3Ø MODE 1:INK Ø,11
4Ø avion$=CHR$(197)+CHR$(154)+CHR$(159)+
CHR$(154)+CHR$(243)
5Ø nbf=Ø:DIM spr(1Ø,3)
6Ø '
7Ø 'dessin decor
8Ø '
9Ø FOR y=Ø TO 143 STEP 2
1ØØ MOVE Ø,y:DRAWR 639,Ø,1:NEXT
11Ø FOR y=y TO 399 STEP 2
12Ø MOVE Ø,y:DRAWR 639,Ø,Ø:NEXT
13Ø xa=2:ya=16
14Ø '
15Ø GOSUB 43Ø
16Ø mdf=JOY(Ø):IF mdf=Ø THEN 15Ø
17Ø IF mdf>15 THEN 34Ø
18Ø IF mdf=2 THEN 22Ø
19Ø IF mdf=1 THEN 28Ø
2ØØ GOTO 15Ø
21Ø '
22Ø 'montee avion
23Ø '
24Ø IF ya=1 THEN 15Ø
25Ø LOCATE xa,ya:PEN Ø:PRINT STRING$(5,143)
26Ø ya=ya-1:LOCATE xa,ya:PEN 3:PRINT avion$:
GOTO 15Ø
27Ø '
28Ø 'descente
29Ø '
3ØØ IF ya=16 THEN 15Ø
31Ø LOCATE xa,ya:PEN Ø:PRINT STRING$(5,143)
32Ø ya=ya+1:LOCATE xa,ya:PEN 3:PRINT avion$:
GOTO 15Ø
33Ø '
34Ø ' fire
35Ø '
36Ø IF nbf=1Ø THEN 4ØØ
37Ø nbf=nbf+1
38Ø FOR j=1 TO 1Ø:IF spr(j,1)=Ø THEN 39Ø ELSE NEXT
39Ø spr(j,1)=xa+5:spr(j,2)=ya:spr(j,3)=1
4ØØ mdf=mdf-16
41Ø IF mdf<16 THEN 17Ø ELSE mdf=mdf-16:GOTO 41Ø
42Ø '
43Ø 'afficher tir
44Ø '
45Ø FOR j=1 TO 1Ø
46Ø xf=spr(j,1):yf=spr(j,2):IF xf=Ø THEN 53Ø
47Ø LOCATE xf,yf:PEN Ø:PRINT CHR$(143):PEN 3
48Ø xf=xf+spr(j,3)
49Ø IF xf>4Ø THEN nbf=nbf-1:spr(j,1)=Ø:GOTO 53Ø
5ØØ LOCATE xf,yf:PRINT CHR$(246);
51Ø spr(j,1)=xf:IF spr(j,3)>7 THEN 53Ø
52Ø spr(j,3)=spr(j,3)+1
53Ø NEXT j:RETURN
```

Imagine d'ajouter des adversaires qui tirent eux aussi, un mini décor au sol qui se déplace, pas évident, voire impossible. Cette animation va nous servir pour voir dans le détail les routines de notre KIT et l'accélération du traitement. Un super programme en perspective!!! Ne manque surtout pas ce nouveau départ.

Bien joystiquement vôtre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

Le début des routines de JOYSTICK EN KIT, du Basic toujours mais aussi de l'ASSEMBLEUR à la portée de tous.

DRUID était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 9

BRAVO à tous les gagnants qui recevront la K7 NRJ

ALBRIEUX Claude, BAUDOIN François, BELDI Lydia, BENAMAR Alexandre, BERNARD Franck, BOUDARD Daniel, BUSCAT Guillaume, CIALONI Méryl, CRELOT Joackim, CUIRET Emmanuel, DARLES Florence, DIAS Alice, FELLOT Thierry, FIGUEIRA Alexandre, FOURNIER Laurent, GARRET Richard, GAUDET Rachel, GAUTHIEZ Renelde, GEORGESCU Filip, GOBERT Jérôme, GODIN Sébastien, GUERIN Emmanuelle, HEILMANN Didier, HIBLOT Cyrille, JEROME Jean-Marc, JO Jo, KELNER Vincent, LATOUR Stéphane, LE DONNE Paul-Henri, LEROUX Xavier, LOEMOS Daniel, LOIGEROT Stéphane, MEILHAC Nicolas, NOGUES Patrick, PEREIRA Marie-José, PEREZ Christophe, PREVOST Eric, QUIGNON Julien, RIEUTORT Jérôme, ROSSI Christophe, SAYMAN Camal, SINGERY Benjamin, TAUPIAC Sébastien, TONIUTTI Patrice, VARDON Bruno, VASSAL Jean-Pierre, VAUDIAU Marc, WALSTER Emmanuel, WARYAS David, ZUILI Franck



25 K7

GEROGE MICHAEL - EARTH, WIND & FIRE - EIGHTH WONDER - TOTO - LOUIS CHEDID - FREIHEIT - ALAIN CHAMFORT - TERENCE TRENT D'ARBY - JEAN JACQUES GOLDMAN - GLORIA ESTEFAN - SPANDAU BALLET - PAUL YOUNG - JAKIE QUARTZ - SADE - WHAMI - BONNIE TYLER - EUROPE - THE STRANGLERS - DESIRELESS - BILLY PAUL - MARVIN GAYE - GREGORY ABBOTT - BILLY JOEL - ALISON MOYET - COCK ROBIN

A GAGNER

UNE FANTASTIQUE COMPILATION

Cette semaine encore JOYSTICK Hebdo et ARCADE vous offrent LOVE ALBUM, une fantastique compilation de slows, regroupant tous les tubes de ces dernières années. Si vous ne gagnez pas, on vous conseille de l'acheter. c'est SUPER...! Elle sort cette semaine en K7 (double durée) 33T (Double) et Double CD.

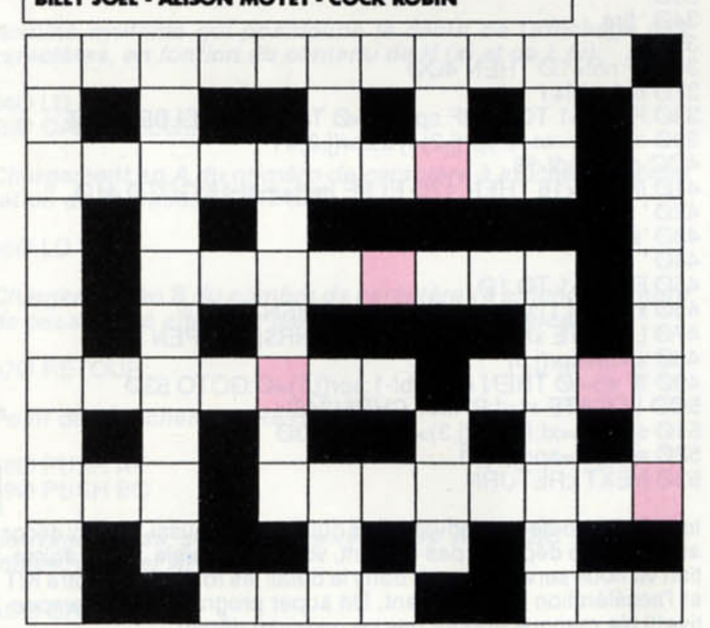
Pour la gagner, c'est très simple : Après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :

JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS et les 25 gagnants tirés au sort recevront cette K7.

Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres



3) RUN - ARA - POW - MLM - KAN - EOR - BTU -
4) FEAR - STAR -
7) BMX KIDZ - RAMDISC - KATTRAP -
8) BOMJACK - CAULDRON - GALITRON -
10) THAIBOXING - TOAD RUNNER -
11) AFTER BURNER - ACTION BIKER

JEU MYSTERIEUX DU 25 JANVIER

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
CP ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



S Express

Bandana bleu vissé sur la tête, jean destroyé. T Shirt Smiley fluo et Perf'bardé de badges, votre Rockin'Zoystick est fin prêt pour affronter les affres de la House kulture... Kezako?

Littéralement «musique à la maison», la House est née en janvier 86 dans un entrepot glauque de Chicago transformé en night club où quelques DJ's secoués ont osé synthétiser le son du futur. Drum machines à quat'sous et bidouillages multiples, premiers taxages électroniques par le jeu du sample et répétition inlassablement hypnotique du même son,



The Beatmasters

les premiers corsaires de la House sont black et yankees et n'ont pas fini de faire flotter leur pavillon noir. Lorsque les premières compilations de House chicagolaise traversent l'Atlantique, elle ne tombent pas dans de sourdes oreilles rosebeef. Comme dab, les britishs récupèrent le truc, collent un must ou deux et comme les Beatles ont su braquer le Rock and Roll aux authentiques imbibés au Bourbon, comme les Sex Pistols ont su récupérer et diffuser à leur sauce oï oï le mouvement punk new yorkais, les apprentis House sorciers du nouveau swinging London détournent la House de US en lui acollant quelques gimmicks vestimentaires et l'adjectif remarquablement best seller's «Acid». Et les soirées Acid House entraînent la city sur les chemins revisités de Katmandou dans des clubs surchauffés. Balayés par les spots, hallucinés par l'usage intensif des stroboscopes, enfumés à la neige carbonique, entraînés des heures durant par un beat totalement entêtant, les Kids s'abandonnent au psychédélisme grisant de la House acidée.

Machine à rêves ados, mode vestimentaire, way of life, la House devient une remarquable planche à billets pour un investissement limité. Quelques DJ's opportunistes vont ainsi se ruer dans la brèche de la «maison acide». Un computer ripou, un synthé essoufflé, une boite à rythmes, une platine et une bonne collec de disques à dépouiller-sampler servent de matos de base. Un peu d'imagination et une bonne dose de culot suffisent à générer un numéro un de hits parades.

«Mon «Theme From S-Express» c'est la victoire du cheap», m'avait expliqué Mark Moore, DJ leader de S-Express, «pour l'enregistrer on a utilisé uniquement des bécanes ripoux, ça nous a à peine couté deux mille balles pour la mettre en boite.»

Mark Moore a d'ailleurs recruté sa chanteuse dans une pizzeria: «J'avais bouffé dans ce restau et je n'avais pas un sou pour payer l'addition», explique Michelle, «alors je me suis mise à chanter et à danser sur les tables. Mark m'a remarquée, il a raqué la note et m'a engagée.»



Baby Ford

Les houseurs noceurs sont de sympathiques escrocs; pour réaliser sont hit, Mark n'a pas hésité à piller James Brown, les Commodores, Isaak Hayes et Curtis Mayfield, carrément. Ils ne s'embarassent pas de tares-préjugés habituelle au showbiz. Lorsque les Beatmasters viennent à Paris faire une télé en play-back, si leurs chanteuses habituelles ont leurs ra-gna-gna, ils prennent leurs trois premières copines venues pour assurer la télé au pied levée, sans complexe. De même, Martin Heath le golden-boy-boss de 27 ans de Rythm King, le label le plus virulent de la house, a eu le flair d'abandonner ses études de



Les 2 DJ COLDCUT

socio au King's College de Cambridge pour signer à tour de bras les DJ's les plus efficaces du circuit des clubs de Londres. Car pour faire un disque de House, nul besoin de savoir chanter ni même d'être un dieu du solfège. L'échantillonnage des sons par computer permet de passer directement de sa chambre à coucher aux spotlights des projos télés.

Père écossais, mère malaise, Tim Simenon alias Bomb The Bass-littéralement «taxe la basse» - a tout juste vingt ans, mais ses relevés de droits d'auteur vont bientôt être publiés au livre Guiness des Records. Sa House mijotée agitée est un cocktail déchiré de samples et de jingles plaqués sur un rythme Speedie Gonzalé qui file à Mach 2.

«Into The Dragon», sa première pizza vinylée est un concept de bande FM où chaque chanson incarne une radio pirate. Rythmes pulsés mixés et pachwork sonore, Tim balance sa musique comme les wiz kids de la Silicon Valley font leurs programmes. Telle la cerise confite sur la chantilly de la House, la sculpturale Yazz s'est imposée comme la seule véritable star de la scéne acid. Tout à commencé, pour Yasmine ex-mannequine, les deux givrés de Coldcut, Matt et Jonathan. Leur patronyme de «quartier



YAZZ

de viande» leur avait été inspiré par la boucherie désaffectée où ils s'étaient installés avec leurs bécanes pour triturer leurs premiers sons.

Avec Coldcut, Yasmine s'initie aux brillantes arnaques de la House et devient Yazz. Et cette grande Duduche métisse blonde décolorée se transforme en tornade House. D'abord avec «Doctorin' The House» puis «The Only Way Is Up» Yazz s'impose comme la Donna Summer sexy culottée de cette disco acidée. Décharges d'adrénaline et sensualité exacerbée, la house diva crève l'écran de nos vidéos.

Comme au bon vieux temps des Stones, lorsqu'on arrêtait Marianne Faithful nue sous sa fourure avec une barre de Mars objet de l'attentat à la pudeur, la presse anglaise se mobilise contre la décadence de la House. En France, NRJ a bani le terme «acid» de ses antennes, la House sentirait elle le souffre?

Sex, drugs and rock and roll ont toujours su apporter aux kids leur dose vitale d'oxygéne. Une mode qui ne heurte pas les convictions parentales, est une mode chiante. Si la House a drainé dans son sillage une drogue psyché comme l'Ecstasy, son utilisation reste ridiculement marginale. L'Acid House c'est aussi une sacré dose d'auto-suggestion et d'esbrouffe, on est loin des hippies déchirés au LSD qui sautaient par les fenêtres en psalmodiant «Jefferson Airplane... Jefferson Airplane». Son secoué comme le déferlement des 90s, l'Acid House n'a pas fini de squatter nos platines CD de zoystickers.

GERARD BAR DAVID

ZOOM

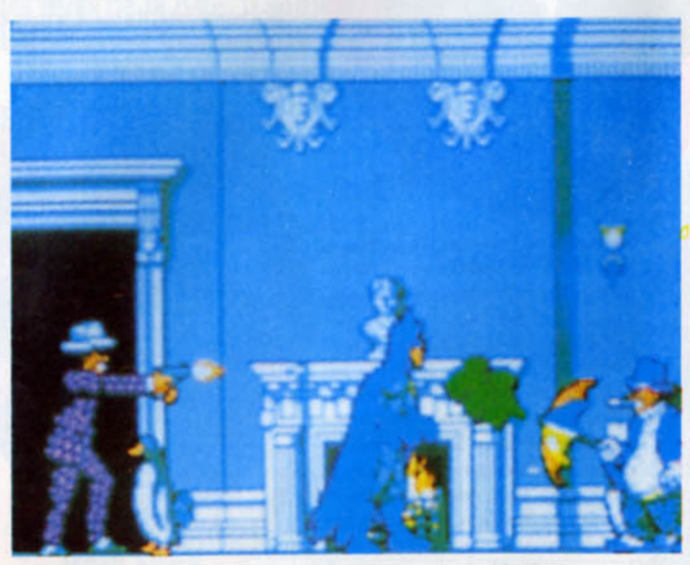
BATMAN

LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

BATMAN

ZZZZ...ZZ...CLICK...ZZ. Vous devinerez jamais ce qu'est en train de charger mon ST! -BATMAN! Ben comment vous avez deviné? Tu l'a marqué en titre, hé abruti! Pfffouh, c'est malin, moi qui voulais vous faire une surprise. Bref après de longs mois d'attente, il est enfin arrivé, et dans les temps, en plus. Je vous préviens tout de suite, il est carrément super inter méga dementiellement génial! ouf!, j'ai tout dit. Et pourquoi ? me demanderez-vous? In first parce que le sprite de BATMAN est le plus gros de la terre, parce qu'il est le mieux animé de la terre et surtout le plus beau! Le sprite de BATMAN est si criant de vérité que l'on dirait un dessin animé. Grande première, le jeu tient sur deux disquettes!?! (Ben il est naze, lui, les trois quarts des jeux sur ST tiennent sur deux disquettes!) Ben oui, mais ici il y a une histoire différente par disquette, hé pomme (basse vengeance, hé hé!)! Dans la première, votre adversaire se nomme PENGUIN et dirige des petits automates en forme de...pingouins! Plutôt mortelles comme bestioles, elles s'ouvrent en deux et un pistolet apparaît pour vous tirer dessus. Sur l'autre disquette vous devez combattre JOKER, un espèce d'illuminé bien zarbi, lui aussi. Le jeu est mi-aventure, mi-arcade. Il se déroule dans des fenêtres de formats différents pour respecter l'esprit BD du personnage de BATMAN; le passage dans un autre lieu en ouvre une nouvelle. Une sorte de fiche de personnage peut-être appelée et vient, dans un scrolling impeccable, recouvrir l'écran de jeu. Cette fiche sert à stocker les différents objets rammassés, visualiser le niveau d'énergie représenté par la tête de BATMAN se squelettisant (si vous voyez ce que je veux dire!) petit à petit. Les objets sont trés variés genre boomerang pour tabasser les adversaires, clés pour ouvrir les portes, barre à mine...etc. Chose étrange pour reprendre de l'énergie, il faut tabasser des mecs en costard, et là, il vous donne des sachets de poudre blanche (!) qui vous régénère! Les décors sont superbes (j'avais oublié de le dire, mais vous vous en doutiez!). Les salles sont nombreuses et variées. Un jeu vraiment fabuleux et tous les softs devraient égaler la qualité et le professionnalisme de ce soft. Espérons qu'il obtienne le succès qu'il mérite. Courez vite l'acheter, ce jeu est vraiment bat...man!
(BATMAN - Océan)





TIMBER

ATER BURNER

ACTIVISION

CPC

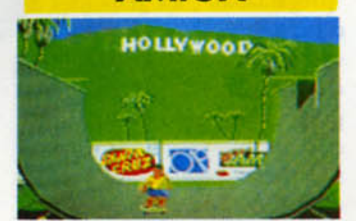


Jjem'attendais au pire avec After (shave) Burner. Eh bien non ! Apparemment, les programmeurs sont très joueurs avec leur public, puisqu'un coup ils sortent une merde et hop, la fois d'après ils sortent un très bon jeu. Ahlalalalala, vraiment je suis tout désorienté moi. Bon donc parlons d'AFTER BURNER. Il-y-a 8 mois tout le monde bavait devant la borne d'After burner. C'était un jeu avec plein de couleurs, rapide, bien animé, bref le Must de l'arcade. Eh bien sur CPC c'est presque ça. La seule chose qui ne soit pas pareille ce sont les décors, puisqu'il n'y a pas autant de choses qu'au café. Vous trouverez quelques rochers, des arbres... plein de choses, mais pas en même temps. En fait pour être juste je dirais que l'on est presque au même niveau que la console Sega. Un détail qui m'amuse follement, ce sont les scènes intermédiaires, genre votre avion se pose sur une piste et alors là y'a un tas de bonhommes qui se pointent, font le plein, astiquent les roues... puis l'avion repart et là, y'a une moto qui débarque pour faire la course avec vous, bref je suis naze de rire. Bon, plus sérieusement, si vous avez adoré la version arcade vous allez tout retrouver sur la version CPC. C'est géant, et surtout c'est aussi destroy qu'au café, des sprites dans tous les sens, des missiles à tire la rigo(lo). GEANT !!! On achète à toute vitesse (du moins si on a aimé au féca).

CALIFORNIA GAMES

EPYX

AMIGA



Aprés la version ST sortie depuis peu, voici maintenant la version AMIGA. Le passage sur 16-32 bits aurait dû annoncer une refonte complète du soft en fonction des possibilités des deux monstres sacrés de la micro familiale. Malheuresement ce n'est pas le cas: les graphismes ont peu changé, trois pixels en plus par-ci un peu plus de couleur par-là, mais sont loin d'égaler les possibilités des deux machines, notemment les décors qui m'ont paru pauvres pour un soft de cette envergure! Tenez par exemple, pour le half pipe



(skateboard en park) le décor est censé être la célèbre montagne d'HOLLYWOOD, le graphiste s'est contenté de tracer grossièrement une montagne et de la remplir avec à l'AIRBRUSH avec trois verts différents! Quand je pense qu'une digitalisation retravaillée à la couleur aurait donné dix milliard de fois mieux, et n'aurait pas pris plus de place mémoire! M'enfin bon! Le reste du jeu est sans surprise, car lui aussi n'a pas vraiment bougé. Le jeu en lui même est quand même sympa. Il faut bien dire que d'avoir choisi les sports californiens c'est super! Pour ceux qui ne le savent pas les sports californiens sont: le skateboard, le rollerskate, le surf (Mmmmmh!), le foot-bag (petits balle en caoutchouc que l'on doit faire jongler avec les pieds) et le bi-cross. Le surf est un régal, il est vraiment trés bien fait et ça fait du bien de se voir glisser tel ROBBY NASH sur les pipes ensoleillés, mais attention aux requins. Le bi-cross est trés bien géré et il faut s'exciter au bâton de joie pour éviter les bosses (non! pas ceux de notre cher Hebdo) et autres aspérités surprises du terrain. Le foot-bag est assez rigolô et la balle bien animée (l'effet de rebond y'est!). Les autres compétitions sont correctes, sans plus. La difficulté du jeu est intéressante. Il est facile de faire des points mais très difficile de faire un high score, ainsi, tout le monde s'y retrouve. Bien que l'adaptation soit nettement en dessous des machines, CALIFORNIA GAMES est sauvé par la qualité du jeu de base, heureusement qu'ils s'étaient surpassés sur les huit bits!

TECHNOCOP

GREMLIN

CPC



Inutile d'entrer en détail dans l'histoire étant donné que l'on en a déja parlé dans le numéro 8. Donc nous allons passer sans plus attendre à la description technique de la version CPC.
La musique est une des parties du jeu à laquelle j'attache beaucoup d'importance, mais là, déception de la part de Gremlin graphixx puisque la zizic est médiocre. On est loin des tubes Cépéciens tels que Warhawk ou Anarchy.
En ce qui concerne la transposition graphique de l'Atari à notre CPC chéri, vénéré, adoré, eh bien sachez que c'est pas trop mal, du moins pour la première partie du jeu (la poursuite en toto-mobile) quant à la deuxième partie c'est... Bolll ! on se rapproche de Joe Blade 2, c'est à dire 4 couleurs, des graphismes un peu dans le genre dessin animé Nippon, ce qui détonne pas mal par rapport au premier round où le genre est plutot réaliste.
La réalisation en elle même n'est pas mauvaise, bref c'est sympa mais on a vu mieux

WAR IN THE MIDDLE EARTH

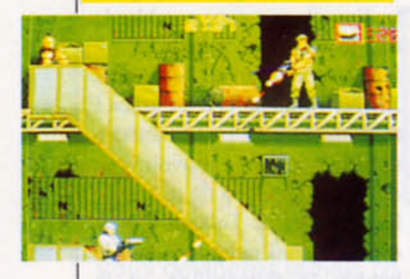
MELBOURNE HOUSE

CPC

Alors là, je dois vous dire que je suis plutot embarassé pour vous donner mon avis sur ce jeu, étant donné que la notice fait dans les 70 pages et qu'elle est entièrement en Anglais, que je n'ai pas beaucoup de temps pour la lire et que pour combler le tout le jeu est en cassette...
Sur la jaquette du soft il est inscrit J.R.R. Tolkiens et c'est grâce à cette culture qui me caractérise si bien que je vais pouvoir vous donner la situation du soft.
En effet le Sir Tolkien a écrit entre autre l'unique Bilbo le hobbit, le Silmarillion, et la trilogie du Seigneur des anneaux (tous les trois à lire de toute urgence !!), donc, par simple déduction je peux vous dire que l'histoire se déroule dans une époque que l'on qualifie de médiéval fantastique. Bon maintenant passons au jeu: au départ vous pouvez voir une carte représentant le royaume où se situe l'histoire.
Le décor étant planté (tout comme ma bécane d'ailleurs) je vais vous révéler ma découverte: il s'agit d'un wargame médiéval, mais à savoir si la recette est bonne ou non, çà c'est une autre histoire que nous allons entamer immédiatement.
Vous déplacez votre armée de hobbits et de nains sur la carte précédemment décrite ci-dessus là dis-don' afin de résoudre quel problème, de déjouer quel stratagème? je ne saurais vous le dire... Toujours est-il que je me suis vite pris au jeu à essayer de recruter des hommes dans mon armée (pour une fois que c'est pas moi qui me fait recruter !!). Lorsque je revins à la carte principale je me rendis compte que les forces de mon adversaire dont j'ignorais la nationalité s'etaient déplacées vers les montagnes, ahhh !! Suspens insoutenable, vont-ils m'attaquer ???? Eh bien vous le saurez dans le prochain numéro de Joystick Hebdo le plus bô des canards !!!!



ROBOCOP
OCEAN
CPC



Nous sommes les premiers !!! Eh bien oui, j'ai eu le privilège de tester pour Joystick (d'ailleurs chaque test pour Joy' Hebdo est un privilège) Robocop !!!

TZE robocop. Eh bien je peux vous dire que vous pouvez préparer la monnaie. En effet, nous sommes ici en présence d'un futur Hit. Tout d'abord, et avant tout, je vais vous parler de l'intro, et qu'elle intro !!! Oui, je suis ravi (Shankar ou au lit, c'est comme vous voulez) je n'y croyais plus, des programmeurs ont eu l'idée géniale d'inclure de la synthèse vocale sur CPCV !!! Chose qui se pratique couramment sur ST, Amiga, et autres bécanes. Bref venons en aux faits, si vous n'avez pas vu le film (tout comme moi) je vous rappelle un peu l'histoire. Vous étiez un flic tout ce qu'il-y-a de normal, lorsque tout à coup, un nain connu vous offrit des fleurs... non !!! Lorsqu'un jour pas comme les autres un abruti vous tirât une balle dans la tête. Mais comme vous étiez dans une période astrale excellente, un professeur récupéra voszestes pour en faire un robot-flic qui pourrait tuer tous les criminels ainsi que Karen Cheryl si elle n'arrête pas de chanter. Ce super flic répond au doux nom de Robocop.

Je suppose que vous avez tous vu au moins une fois dans votre vie Gryzor, fantastique jeu sorti il y a presque un an. Si vous n'y avez jamais joué eh bien achetez-le, c'est une valeur sûre et ça aidera à la compréhension de cet article. Bon alors, je commence. L'action se déroule dans la rue où vous allez vous faire une joie de casser du dealer. Les graphismes sont sublimes, à mi-chemin entre Gryzor et Renegade, c'est précis, bien animé, et surtout coloré, mais juste ce qu'il faut pour ne pas vous obliger à porter des lunettes à triple-foyer au bout d'une partie. L'animation est géniale, aussi précise que Gryzor, en fait ça ressemble a Gryzor, ça a l'allure de Gryzor, mais c'est pas tout à fait Gryzor (NDLR, il est incorruptible). Le deuxième tableau est tout à fait différent puisque vous devez libérer une jeune et jolie jeune fille retenue en otage par un vilain méchant pas bô, le tout en 3D, génial !!! Ensuite c'est le délire, des tableaux dans tous les sens, des graphismes encore plus bô, le tout rythmé par une musique speed comme c'est pas permis, etc...etc... Pour ceux qui n'ont pas encore compris il faut acheter Robocop, c'est un Must !!!!!!

PSSST !
La rubrique de l'indiscrétion

DRAGON FORCE
INTERSTEL
ST



C'est le dernier jeu d'INTERSTEL, ça vous rappelle rien? Et si je vous dis FISHING, ça vous éclaire la vessie? Ben oui, c'est les mêmes! C'est toujours une simulation, mais cette fois-ci vous quittez la pêche pour une activité nettement moins pacifique: la guerre. Il reprend la même gestion que FISHING, avec les mêmes fenêtres et les mêmes menus. L'action du jeu est en fait du wargame. Un jeu bien fait réservé aux fanas des jeux de stratégie.

HELL FIRE
MARTECH
ST



HELL FIRE Sous ce nom ce cache un clone d'AFTERBURNER, mais où vous ne piloterez pas un F-14 TOMCAT, mais un hélico de combat. Il n'échappe pas à la règle d'AFTERBURNER, c'est une grosse nullité, bien qu'un peu mieux animé que l'autre. Les couleurs sont infectes, "irregardables", les graphistes de chez AKAIDO ne doivent pas connaître les dégradés et les couleurs pastels, eux aussi ne sont pas au courant qu'il y a 16 couleurs et 512 teintes dans la palette du ST. L'animation est assez drôle, ce sont des bandes de décor qui défilent les uns à la suite des autres et puis à peine répétitifs en plus! Seule la musique est un peu correcte. A éviter de toute urgence.

MARIA'S CHRISTMAS BOX
ANCO
ST - AMIGA



C'est le strip-poker de l'année! La gironde de la jaquette de BARBARIAN revient en force, et cette fois rentre dans nos écrans prète à se faire éplucher par les meilleurs joueurs de poker d'entre nous. De belle images digitalisées, se joue avec un joystick...trés particulier!

TIGER ROAD
CAPCOM
AMIGA



D'aprés la démo, on va pouvoir le sacrer meilleure adaptation de jeux de café de l'année! Le graphisme est super, et l'exacte réplique du coin op. Un Must à venir.

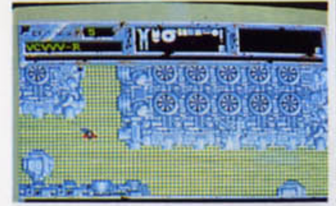
KIKUGI
IMAGE TECH
AMIGA

KIKUGI! A vos souhaits!

Sous ce doux nom à consonance orientale, n'est-ce pas! Se cache tout bêtement un...solitaire. Superbe graphisme. Un jeu qui comblera les âmes... seules.



PARANOIA COMPLEX
MAGIC BYTES
AMIGA



Le jeu fou, tant attendu de MAGIC BYTES arrive.

Ses démos commencent elles aussi à courir, d'ailleurs, et il s'avère qu'il sera vraiment aussi dingue que prévu!



KNIGHT FORCE
TITUS

AMIGA



Quand on peut, on peut. On peut vous montrer des photos du futur jeu développé par TITUS. C'est une histoire qu'elle se passe en 2 et en 3 dimensions. vous y incarnerez un chevalier à la recherche de sorciers échappés de leur espace temps. Ca, c'est ce qui est indiqué dans le communiqué de presse. Comme on n'est pas con, on va leur indiquer que leur jeu est également en 4 dimensions, puisqu'il y a des mouvements dans le temps. En tout cas, il y a une histoire de portes qui s'ouvrent et se ferment dans le temps, et que si on les ferment pas toutes en même temps, il va y avoir un courant d'air dément dans les époques. Sortie prévue en mai 89 et dans tous les standards.

INFOS PAS GENEES

MULTIFACE

Salut les kikis, j'ai essayé la MULTIFACE ST et mon ordinateur est toujours là, à côté de moi prêt à fonctionner, que ce soit avec ou sans la petite bête dans le dos. Le principe de la Multiface est très simple! Vous débranchez la prise de courant de votre ordinateur, vous connectez la MULTIFACE, dans le port qui lui est destiné, et vous rebranchez l'ordinateur. Avec un ST, il faut également intercaler une prise spéciale entre l'écran et la sortie de l'ordinateur. Maintenant, que peut on faire avec?... Faut pas se leurrer, la plupart d'entre vous n'auront qu'une seule idée en tête... Ce que je comprends parfaitement... L'idée, c'est d'appuyer sur le bouton miracle qui démarre l'"ordinateur... Tout d"abord, il ne se passe rien. Puis un petit menu apparaît en bas de l'écran, petit menu qui permet de faire plein de choses différentes et intéressantes! Car à l'intérieur de la Multiface, il y a un petit processeur de plusieurs Ko de mémoire. (Dans le cas du ST, 64K, autant qu'il y en a ou presque dans un C64, sont cachés dans le boîtier!) Cette ROM contient toute la puissance de la bête et vous évite d'avoir à charger un programme complémentaire quelconque avant de pouvoir utiliser le bouton magique. A partir de ce moment, vous pouvez charger le programme que vous souhaitez examiner, afin d'en exploser la réserve de vies infinies. D'un doigt tremblant, vous allez effleurer le bouton magique qui vous propulsera dans le monde merveilleux et secret du langage machine, habituellement fréquenté par les programmeurs et bidouilleurs. Maintenant, tout peut arriver au programme qui est dans la RAM de votre machine! Vous pouvez le sauvegarder, le modifier, le planter, l'effacer, le compresser de 25%, et le transporter sur une autre disquette. Le bouton magique fige ce qu'il y a dans l'ordinateur et vous permet dans un jeu de vous arrèter à un moment X, de sauvegarder votre partie en cours et de reprendre plus tard à l'endroit précis de votre arrêt, quand vous le souhaitez, en chargeant cette disquette, ce qui vous évitera de repartir du début du jeu. Mais ne rêvez pas! Pas question de pirater! La multiface doit être en place pour lire les disquettes sauvegardées à l'aide de ce système. Pour les bidouilles et autres trucs, les fichiers des disquettes ne sont pas modifiés fondamentalement, donc vous pourrez utiliser vos programmes pokés de vies infinies ainsi que les disquettes formatées, sans avoir le Multiface installé. L'ensemble des outils fournis par la bête vous permettra de travailler en langage machine, d'explorer les registres et de les modifier, d'examiner chaque coin de votre disquette, bien que les disquettes n'aient pas de coin! Pour tester le Multiface ST, ce fut sans problème avec les moniteurs monochrome et couleur habituellement branchés sur un ST. J'ai eu par contre quelques soucis avec un multisynchro de marque EIZO et cela uniquement en mode couleur, le menu de base n'apparaissant pas et demandant un reset pour me donner la main. Les services techniques de JOYSTICK Hebdo se penchent dessus et décortiquent l'alien pour résoudre l'énigme! Bon, c'est disponible pour toutes les bécanes ou presque. Je cite: CPC de tous bords, ZX SPECTRUM, ST bien sûr et COMMODORE 64, mais là, ça s'appelle POWER CARTRIDGE.


La Multiface ST


La Multiface en place


Ecran multi


Piratschtein s'excitant devant l'écran

LE GRAND ZOO

Rémi HERBULOT

Je suis sûr que Rémi Herbulot est un chouette mec. Non, non, pas le brave niquedouille bouseux, le plouc innocent et simplet. La porte en face. Plutôt un Christophe Lambert un peu doux-dingue, un gentil ermite, un savant fou siphoné au sirop de Soupline fraîcheur d'avril. Il parle sans s'en faire, en comptant ses décibels. Pas un mot plus haut que l'autre, l'encéphalo syntaxique en vitesse économique. Coup d'essai avec le flipper Macadam Bumper sur Oric. Jolie mise en jambe, Herbulot fait tilt (l'anecdote veut d'ailleurs que la pin-up sur l'écran se soit fait rajuster la jupette pour l'export japonais et assagir le bustier pour les USA... Cachez ce canal mamaire que je ne saurais voir). Il décroche la timbale avec Crafton et Xunk sur Amstrad, tombe dans la mode des suites (Grobil, le retour du fils de Grobil...) et recoit son premier retour de manivelle avec l'Ange de Cristal, qui s'écrase à coté de la plaque des hits-parade. Dommage, c'était là que son humour nazebroque de grand duduche s'était le mieux exprimé. «Le principe du jeu à mon avis est trop dur à aborder... Maintenant les gens qui achètent des jeux, c'est un plus grand public. Il y a deux trois ans, il y avait peu de jeux sur le marché, tu acceptais bien de passer deux heures à essayer de pénétrer l'esprit du jeu...». Le succés, cette petite chose fragile et chétive. Savoir anticiper, devancer le public, le pifomètre, quoi: «Le jeu le plus dur à faire, c'est le second... Des fois on a juste la bonne idée qui tombe bien au bon moment, là dedans il y a un peu un facteur chance, en tenant compte des délais de réalisation d'un jeu». Herbulot sait qu'un micro chez soi ne sert qu'à une chose: jouer. Il en a fait son job, logique non?. «Le boulot est beaucoup plus intègré à ta vie... Moi j'y pense tout le temps... Ce qu'il faut, c'est quand même pouvoir faire quelque chose à côté, sinon ça peut te bouffer complètement». Il crèche en Normandie, comme retiré des affres des bruyantes mondanités parisiennes: «Je ne déteste pas être à l'écart de Paris. Pour travailler, j'ai besoin de vachement de concentration, j'aime bien être au calme. C'est pour ca que je travaille beaucoup la nuit». Danger, création, do not disturb. «J'ose espèrer quand même que je suis plus qu'un programmeur... Il n'y aurait que la partie programmation à faire, ca m'intéresserait moins que ce que je fais actuellement». «Je commence à programmer alors que certains mettent tout sur papier avant... Les idées viennent en programmant aussi, c'est pour ça que je tiens à ce que ce soit la même personne qui programme et qui conçoive le jeu». On ne crée pas sur son petit nuage, ou l'interaction entre le média final et l'imagination pure. Hendrix aurait-il composé pareil s'il avait joué de l'hélicon? Carnet rose du petit dernier: Purple Saturn Day est encore tout chaud. Aprés Captain Blood, c'est Didier Bouchon qui s'est dégourdi la souris sur les graphiques avant d'entamer quelque chose de plus consistant... C'est stylé, personnel, fin, mais ses couleurs évoquent définitivement trop un PC cuvée CGA. A dose homéopathique seulement (fin de la parenthèse critique d'art). En bon perfectionniste, Rémi a traqué le cycle machine en rab. Le génie créatif à parfois des hoquets mais la réalisation de Purple ne fait pas un pli. Nickel. «Il y a quatre ans, on pouvait faire un jeu entièrement tout seul. Maintenant on se spécialise un peu plus là où on est le meilleur... C'est ça aussi qui est intèressant avec la micro, ma façon de faire Purple n'a rien à voir avec la façon dont j'ai fait Macadam Bumper». Avec ma manie de tout tripoter, on finit par m'expliquer que si la table est munie d'un trou à son coin supérieur droit, c'est pour laisser passer les fils électriques. Jusqu'où le génie francais ira t'il? (Un rien suffit à l'amuser celui-là). Herbulot rattrape la balle au vol et réplique en passing-shot «Pour l'informatique, je crois qu'il faut être un peu gamin... De toutes facons en informatique, tu ne peux pas être blasé... Même si tu t'y mets vraiment à fond, tu ne pourras jamais dire à un moment: j'arrête, je connais tout». Trente deux balais et la frénésie d'un lardon devant son train électrique, c'est beau la vie. «Si tu fais un simple programme Basic de multiplication, un petit truc vraiment tout con, à mon avis tu as quasiment le même plaisir que si tu fais un jeu hyper chiadé». La programmation, ou le plaisir pour tous... Il s'envolera pour Las Vegas. Moi, hélas, je m'en retournai vers la porte d'Ivry, plus vieux de deux heures. On the road again, comme le monde est petit. So long! Buddy!

François Coulon



L'Ange de Cristal


Temple


Rémi Herbulot





CRAIG CALDWELL

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

Assis dans son rocking chair, un bionic man se balance, lentement. C'est à peine si le balancement est perceptible. Peut être s'est-il assoupi en rêvant d'un univers où les machines auraient encore plus de puissance de calcul... Qui sait?... L'auteur, CRAIG CALDWELL, assurément. Ce film a été conçu et réalisé à l'Université de l'Etat d'Ohio, dans le Centre d'Informatique Avancée pour l'Art et le Design. Bien évidemment, certains outils informatiques ont été développés spécialement pour cette réalisation, qui a utilisé un VAX 11/780 pour cracher ses images. Ce qu'il y de plus étonnant dans cette image mobile, c'est que rien ne semble vivant, alors que le personnage donne l'impression de se regarder intensément dans son miroir... Et s'il était doué d'intelligence?... L'univers contemplatif est un des pôles principal de l'oeuvre de CRAIG, qui a certainement terminé son doctorat en imagerie informatique, et est enseignant en... devinez quoi... image de synthèse et en animation à l'université de l'Arizona. Ses travaux ont été présentés dans différents festivals et autres manifestations graphiques, de par le vaste monde. Tout cela peut se voir grâce à une vidéo cassette titrée: COMPUTER DREAMS, qui aurait parait-il été diffusée en télé. Ha! En France, c'est ça? Non, hélas! Autre particularité: Une «Anthologie du dessin sur ordinateur» sur support laser disc serait diffusée en Asie. Rêvez pas, c'est trop loin pour que ça arrive au Mégastore. Mais l'artiste parfois s'épanche un peu et jette quelques explications verbales sur sa démarche: «Cette création est le reflet intense de ce que nous ressentons du monde qui nous entoure. C'est une réflexion sur l'environnement troublant dans lequel nous nous débattons. On donne souvent l'impression de se réfugier dans le confort des structures ou du nombrilisme. Ces sujets, ces thèmes sont en grande partie le résultat de la froideur de l'ambiance. J'espère à l'avenir trouver une tendance plus chaleureuse dans mes créations.» Ceci prouve encore, si cela est nécessaire, que ces films ne sont pas l'oeuvre d'un habile technicien enfilant d'admirables perles technologiques, mais plutôt du travail difficile d'un créateur sensible à tout son environnement, qui cherche à faire transparaître divers sentiments au travers d'images qui pourraient sembler vides de toute vie.



Looking in



The Gallery



RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par
HENRI LEGOY
avec
CYRIL DREVET,
FRANCOIS COULON,
RIKIKI GOOMIE

GRAND CONCOURS UBI Soft

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au numéro 12. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse.

PREMIER PRIX :

UN MAGNETOSCOPE

Panasonic NVG 40 - SECAM avec crayon optique pour la programmation de vos émissions (valeur 7 000 F)

Du 2ème au 20ème prix :

Un logiciel UBI SOFT dans la gamme UBI SOFT Edition

Du 21ème au 50ème prix :

Un T Shirt UBI SOFT et des surprises

Liste des gagnants par tirage au sort dans notre n° du 8 février









NIGHT HUNTER

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 3 questions sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 1 février 1989

Question N°1
Citer les 5 personnages figurant sur la page de présentation

Question N°2
En quoi Dracula peut-il se transformer ?

Question N°3
Quel est le nombre de clés et de parchemins que Dracula doit ramasser par niveau ?

COUPON REPONSE

A RENVOYER A **JOYSTICK Hebdo**

CONCOURS UBI SOFT - 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

1 ______________ 2 ______________ 3 ______________

NOM : ______________ PRENOM : ______________ Age : ______________

ADRESSE : ______________

CODE POSTAL : ______________ VILLE : ______________ Ordinateur : ______________



l'annonce

AMIGA

ACHAT

67 N°2000991
Achète jeux a petits prix en disk ou K7. Achète également anciens Tilts (avant numéro 55). Ecrire à BOURSAUX Damien. 68 Rue Général Leclerc. 67450 MUNDOLSHEIM. Salut les Joystickeurs fous!

ECHANGE

02 N°2000975
Echange news et oldies sur Amiga 500. Envoyez vos listes à PREVOT Benoit. 148 Rue Quentin-Barre. 02100 ST QUENTIN. Tel.: 23.62.48.29. (le Week-End, dans la semaine après 19h).

30 N°2000968
Cause arrêt sur ces deux bécanes, échange jeux MSX et Amiga sur disks contre disks vierges. Tel.: 66.29.10.83. (de 18h30 à 21h00).

59 N°2000992
Amiga échange Interceptor, Blood, Opération Wolf, Bard's Tale II, Starglider II, Galac. Conquéror contre Elite, Falcon, G.B. Air Rally, Denaris etc... Cherche ext. 512 KO. SION Philippe. 8 Rue Prévert. 59510 HEM.

69 N°2000947
Echange softs, (pas que des nouveautées). Possède news : Opération Wolf. Recherche surtout simulateur vol et jeux arcades (anciens ou nouveaux). Ecrire à CHABOT Cédric. Secteur Postal. 69182. Réponse assurée!!

AMSTRAD

ACHAT

54 N°2000949
Cherche clavier Amstrad 6128 ou lecteur de disquette DD1. Pr. 464 (prix à débattre). Ecrire à MAGNIER Alain. Rue Saint Paul. 54200 ANDILLY (ou demander Alain). Tel.: 83.62.85.33.

CONTACT

37 N°2000905
Vend originaux K7 petit prix. Cherche contact disc 3". Possède et cherche news discs. Réponse assurée. MARTEL Francis. 6 Rue de la Poirière. 37520 LA RICHE. Tel.: 47.37.35.40. (de 18h30 à 20h30).

38 N°2000961
Cherche contact pour échanger news. Possède toutes les news des deux derniers mois. FESTA Stéphane. 2 Avenue de Bresson. 38320 EYBENS. Tel.: 76.25.63.37. (après 17h). (Vive Joystick Hebdo).

59 N°2000901
Le N°3 de Micromag, le Fanzine sur disk 3", est paru! Trucs & Astuces, Test Softs & Matériel, etc... et de très nombreux KO. 50 F ou document sur demande. (Joindre 1 enveloppe timbrée). A CARRE Stéphane. 12 Rue de Colmar. 59290 WASQUEHAL.

62 N°2000966
CPC 6128. Vend softs 3" pleins, les 2 faces = 256 KO de votre choix : 50 F disq comprise, voir liste jeux : util., éduct., classé (x). (Echange s'abstenir). Ecrire à SAINTY Willy. 178 Chardonnerets. 62155 MERLIMONT. Tel.: 21.09.54.75.

ECHANGE

52 N°2000907
Echange news. Possède toutes les nouveautés. Arkanoïde II, Target Renegade, Ik + Super Sprint, Street Fighter etc... Demander DANGIEN Arnaud. 12 Résidence Bellevue. 52200 LANGRES. Tel.: 25.87.25.63. N'hésité pas. Salut!

67 N°2000972
Stop! Echanges bidouilles, (nombreux) astuces, solutions pour Amstrad 464-6128. Pour obtenir des renseignements écrire à Bidouillage Club. 2 Rue de Bruxelles. 67000 STRASBOURG. (Joindre env. timbrée pour réponse).

80 N°2000986
Echange nouveautés sur 6128. Possède : (Rastan, Thunder Blade, Typhoon etc...). Envoyez vos listes à DEPPE Johan. 7 Rue M. H Férandier. 80000 AMIENS. Tel.: 22.95.39.32. (la semaine).

VENTE

20 N°2000913
Vend CPC 464 + nombreux jeux + Joystick + revues et programmes. GAMBINI. Impasse des Quatre Chemins. 20250 CORTE. Tel.: (95).33.64.71. (HR). Prix à débattre.

54 N°2000985
Vend Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + nombreux jeux (dont, Bivouac, Arkanoïd I/II, 1943, Rygar...) + boîte de rangement. Le tout : 4500 F. POUPEL J.Dominique. 4 Rte. D'Eply. 54610 NOMENY. Tel.: 83.31.36.86. Merci!

57 N°2000984
Vend 6128 mono + de très nombreux jeux + 2 manettes + nombreux magazines et disk. : 2500 F à débattre. ROSSBACH J.F. 48 Rue Balzac. 57600 SHOENECK. A bientôt j'espère!

75 N°2000954
Vend CPC 464 + moniteur mono. + adaptateur péritel MP2 + très nombreux jeux sur cassettes + Joystick. Le tout en très bon état + livres et revues : 1000 F. BRUTE DE REMUR Henri. 28 Rue de la Pompe. 75116 PARIS. Tel.: 45.04.59.52.

75 N°2000962
Vend CPC 6128 couleur (état neuf) + lecteur de cassettes + nombreux disks. (Arkanoïd II, Beyond the Ice Palace...) + 1 Joystick + un maxi. de revues : 3200 F. Demander BARTOUX Guillaume. 34 Rue Ramey. 75018 PARIS. Tel.: 42.51.07.26. Faites vite!

75 N°2000978
Vend Amstrad CPC 664 mono + lecteur K7 + ext. DK Tronik 64K + synthe v., techni music + nombreux logs. DK + rev. Amstar 1A20 + livre, le tour de l'Amstrad + basic Amstrad. Prix : 3200. SITBON Franck. 19 Rue de l'Interne. 75013 PARIS. Tel.: 45.81.36.87.

75 N°2000980
Vend nombreux jeux originaux Amstrad K7 : 50 F pièce : (Vindicator, Arcade-Action etc...) + Tilts N° 34 à 51 + hors série : 10 F pièce. Demander KOHN Sébastien. 10 Rue St Louis en l'Ile. 75004 PARIS. Tel.: 46.33.93.00. (après 18h). Salut et à bientôt!

75 N°2000987
Vend CPC 464 Amstrad monochrome + lecteur DD1 + nombreux jeux, l'ensemble 2000 F. (Cet ordinateur a peu servi, et il est en bon état). LACROIX Laurent. 77 Rue de l'Abbé Carton. 75014 PARIS. Tel.: 45.45.07.72.

76 N°2000904
Vend CPC 464 + nombreux jeux + 1 Joystick. (t.b.e.). (Dec. 88). Prix très intéressant. Urgent cause achat 6128 envisagé. Ecrire à ISRAEL Christophe. 58 Allée Jules Massenet. 76960 NOTRE DAME BONDEVILLE. Tel.: 35.74.59.60.

78 N°2000952
Vend CPC 6128 couleur (t.b.e.) + 13 orig. + disks + nombreux jeux + livres + revues classeur (liste sur demande). Prix : 6500 F le tout. (Uniq. sur Paris). Demander ALLETRUX François. 39 Av. Pierre Curie. 78210 ST CYR L'Ecole. Tel.: 30.45.10.11.

78 N°2000988
Vend CPC 6128. 1987 coul. avec logs. origs. + doc. discology 5, DBAS E2 + jeux : Titan, F15, Gunship, Tardt Echecs. Prix : 6000 F. Ninja II, Ikari, Cybernoïd I/II, Golf etc... nombreux DK vierges + livres. DUMOULIN C. 7 Sq. Providence. Tel.: 34.83.09.38.

91 N°2000948
Vend CPC 464 mono, (t.b.e.) + 1 Joystick + 1 K7 Azimut + 1 K7 nettoyage + 2 piles de mags. + nombreux jeux originaux + 2 manuels d'utilisation (bibles). Prix : 900 F. (prix à débattre). ZUDDAS Fabrice. Tel.: 60.80.40.54. (après 18h).

92 N°2000832
Vend pour CPC, un Scanner Darts pour : 800 Frs. (Très peu servi). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. A bientôt!

92 N°2000955
Vend CPC 6128 couleur + nombreux logiciels de jeux + 2 Joysticks + doubleur de Joystick + manuel Amstrad. Le tout en état neuf. (Sous garantie). Valeur : 5000 F cédé pour 3000 F. HEDON Frédéric. 107 Rue Sadi Carnot. 92170 VANVES. Tel.: 46.42.74.01.

93 N°2000958
Vend Killed Until Dead (disk), possède (K7), Rally II (K7), Dragons Gold, Atom Smasher, Alien Break in et 3D Monster Chase (K7), Super Pipeline II (K7), tous originaux. Appelez Marc. Tel.: 43.61.57.29. (après 18h).

93 N°2000976
Vend DK pour CPC 6128 Suprême Challenge "Compilation" + 5 jeux, news : 100 F (neuve). Joystick Phasor One : 100 F. BARE Jethro. 13 Allée René Rioue. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.12.63.32. (après 16h). "Jethro le Justicier". Salut!

95 N°2000946
Vend Amstrad 6128 couleur, (t.b.e.), (garantie 1 an) + nombreux jeux + diverses revues. Prix : 3600 Frs. RAME Didier. 15 Rue de Rethondes. 95100 ARGENTEUIL. Tel.: 39.82.14.23. (après 19h).

APPLE

VENTE

75 N°2000915
Vend Apple IIc 128K + Souris + Joystick + Jeux. (t.b.e.). Le tout : 2000 F (à débattre). Mr. GERBER Laurent. 171 Rue du Fg. Poissonnière. 75009 PARIS. Tel.: 42.27.21.60. (le soir après 20h). Merci.

ATARI

ACHAT

94 N°2000956
Achète Atari 520ST + jeux. Environ 2500 F, (en bon état). MARCADET Richard. 4 Rue Lavigne. 94210 LA VARENNE. Tel.: 42.83.35.97. (après 17h).

CONTACT

76 N°2000979
Recherche contact Atari ST, durable, possède Hot News. Envoyez vos listes. Réponse assurée. (France ou Etranger). MICHOUX Sylvain. 21 Rue Dufay. 76100 ROUEN.

77 N°2000942
Cherche contact sur Atari ST/DF et SF, pour échange de news. (France et Etranger). Rapidité assurée. LEDENT Patrick. 21 Bis Rue Pdt. Poincarré. 77220 TOURNAN EN BRIE. Tel.: 64.07.82.19.

ECHANGE

38 N°2000967
Cherche contacts sérieux et rapides pour échanger softs sur Atari 520, 1040 STF. Possède news. Ecrire à MALACHANE Stéphane. 9 Allée des Vosges. 38130 ECHIROLLES. Tchao a tous les HLB d'IJE 1989. Bonjour à HOFA.

38 N°2000990
Possesseur 1040 STF. Echanges softs. Possède : Crazy Cars II, Puffy's Saga, Turbo Cup, etc...Ambiance cool assurée. Ecrire à LEBLANC Jérôme. 8 Rue Albert Camus. 38320 EYBENS. Tel.: 76.25.08.74.

VENTE

30 N°2000970
Vend Atari 520 STF + prise péritel + 2 Joysticks + revues + souris + prolongateur + bidouilles : 2800 F à débattre. (2600) minimum. Vend console sega + 5 jeux : 1200 F. Tel.: 66.86.42.30.

31 N°2000973
Stop! Vend original After-Burner. Prix : 150 F. Echange news. GULLY Frédéric. 82 Route de Roquettes Saubens. 31600 MURET. Tel.: 61.56.87.76. (après 18h).

41 N°2000939
Vend cause chômage : 520 ST DF + très nombreuses news + Joys. + port : 3799 F s/garantie ou les news seuls, DK et port compris. : nombreux logs. : 799 F + nbrx. logs. : 1399 F. HERNANDEZ Fabrice. 1 Rue Saulnerie. 41100 VENDOME. Tel.: 54.72.27.87. Urgent.

69 N°2000963
Atari ST vend Indiana Jones, Starglider, Trasylvania, Xenon, Animatic : 60 F pièce, copy II ST : 100 F (origx.), sur Atari XL/XE, tabl. tact. : 200 F. (tbe, fr. port comp.). PHRAKONKHAM Eric. 19 Ch. Alouettes. 69140 RILLIEUX. Tel.: 78.88.61.97. (ap. 18h).

75 N°2000908
Vend cause double emploi 520 ST. (t.b.e.) (Juin. 88). Sans mon., double face, Nlle. Roms. : 2500 F. Demander Antoine. Tel.: 45.04.19.19.

75 N°2000977
Vend Atari 520 ST double face nouv. Rom + prise péritel + souris + Joys. + nbrx. magazines + manuel : basic (bien débuter) + nombreux jeux + boîte de disquettes + B.D. le tout neuf à 3200 F. TEA Siming. 82 Bld. Masséna. 75013 PARIS. Tel.: 45.85.47.82.

91 N°2000959
Vend 520 STF + souris + Joystick + Speed King + livre du GFA basic + 2 jeux (Space Racer + Foot Manager II) + disquette ST language + cordons. Le tout en parfait état. (Janv. 89). Vend. : 3500 F. PIERACCI David. Tel.: 64.48.71.10. (après 18h).

92 N°2000981
Vend pour Atari ST Replay, pour digitaliser des sons, de la musique... Valeur : 790 F. Vendu : 500 F. FELLOT Stéphane. 6 Bis Rue Michel Ange. 92160 ANTONY. Tel.: 42.37.81.79. (après 19h30).

92 N°2000993
Vend programmes Atari ST : Opération Wolf, R-Type, etc... Vend Freeboot : 100 Frs. Disque dur SH 205 (jamais servi : 3000 F). (Garantie sur site). COLMANCE Philippe. 17 Rue Pierre Brossolette. 92220 BAGNEUX. Tel.: 46.64.66.74.

COMMODORE

ACHAT

95 N°2000971
Achète news sur CBM 64 disk (Crazy Car II, 944 Turbo Cup, Barbarian II...). Envoyez vos listes avec prix. Merci d'avance. Réponse assurée. TAUPIAC Sébastien. 31 Av. César Franck. 95200 SARCELLES. Tel.: 39.94.16.09. (après 17h30).

CONTACT

19 N°2000957
Cherche contacts pour échanges ou ventes de logiciels sur CBM disk. Annonce sérieuse. Envoyer liste à DENIEL Patrick. 28 Av. des Xaintries. 19400 ARGENTAT. Réponse assurée. Merci d'avance. A bientôt!

ECHANGE

30 N°2000989
C64 disks échange news. (Last Ninja II, Katakis, Hawkeye etc...). Contact sérieux. Réponse assurée. Envoyez vos listes à BANCEL Pascal. 8 Rue du Stand. 30000 NIMES. Recherche Ultima V désespérément.

VENTE

03 N°2000974
Vend logiciels pour C64 disk. Arkanoïd I/II, Opération Wolf, Floopy 1A9, Graphiscope 2, Power Carigde etc... (prix à débattre). POIRIER Patrick. 5 Rue Claudius Bourin. 03150 VARENNES S/ALLIER. Tel.: 70.45.24.42.

75 N°2000953
Vend C64 nouveau modèle + lecteur disq 1541 + Joystick + très nombreux jeux. Le tout état neuf pour 2500 F (à débattre). DEMOULIN Philippe. 123 Rue Haxo. 75019 PARIS. Tel.: 42.39.19.34.

COMPATIBLE PC

ACHAT

92 N°2000831
Cherche carte graphique (CGA, EGA, Hercule), pour compatible ITT extra. Ainsi que disque dur et extension mémoire. (Pas trop cher). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. Merci.

CONTACT

93 N°2000950
Salut! Mon nom est Alexandre. Je cherche un contact pour échange de jeux pour PC/Compatible 5/4. J'ai Capt. Blood, Double Dragon etc... REINER Alexandre. 60 Rue Carnot. 93230 ROMAINVILLE. Tel.: 48.43.29.72.

VENTE

72 N°2000964
Vend Double Dragon sur PC. Contactez-moi. ARTHUS BERTRAND Matthieu. Quai Marland. 72300 SABLE S/SARTHE. Tel.: 43.95.03.14.

SPECTRUM

CONTACT

56 N°2000969
Le Club des Spectrumans est ouvert : échanges journal, pokes et plusieurs services. Possède news, plein à craquer. Soft de bienvenue pour les nouveaux. Adhésion que par tel. + doc. sur K7. MEURISSE Jacques. Le Versa. 56860 SENE. Tel.: 97.66.56.77.

THOMSON

CONTACT

84 N°2000937
Cherche contact pour échanger des jeux. Possède : Prohibition, Mission, Turbo Cup, l'Aigle d'Or + 13 jeux. Envoyer la liste de jeux SVP. FALLAS Patrice. 19 Lot les Tournesols. 84850 CAMARET. Tel.: 90.37.72.58.

VENTE

57 N°2000960
Vend ordinateur Thomson TO8, lecteur de disquette, crayon optique et un jeux. (Acheter en Décembre 88). Prix : 2500 Frs.). HENSIENNE Guy. 25 Rue Victor Hugo. 57380 FAULQUEMONT.

75 N°2000911
Vend TO9 + moniteur couleur + lecteur DK + K7 + nombreux jeux. Le tout en très bon état. Prix : 3000 F. Mr. GILBERT. Tel.: 42.46.59.59. (heures de bureau).

AUTRES

ACHAT

92 N°2000982
Recherche tous programmes, livres, extentions, pour Lansay 64. Urgent! Madame FELLOT Gisèle. 6 Bis Rue Michel Ange. 92160 ANTONY. Tel.: 42.37.81.79.

CONTACT

91 N°2000896
Vend anciens numéros de Tilt : du N° 52 à 62. 15 F l'un. Vend poignée Atari : 90 F. Vend jeux (disk) sur XL. (Bas prix). ALBRIEUX Claude. 28 Rue de Cuvray. 91230 MONTGERON. (P.S). Longue vie au plus bô!

DIVERS

93 N°2000951
Journal 3"5" 1/4, Club et Centre d'Echanges, vous attendent. Cadeau aux rapides. HALLAIS Fabrice. 4 Allée Berny d'Houville. 93190 LIVRY GARGAN.

VENTE

57 N°2000983
Vend console sega : 650 F + jeux (t.b.e.) + manettes. Que voulez-vous que je vous dise de +. A oui mon nom ROSSBACH J.F. 48 Rue Balzac. 57600 SHOENECK. + mon Tel.: 87.87.58.45.

75 N°2000965
Vend Console Sega + Mega Joystick + jeux : (Outrun, World GP, Enduro Racer, F16 Fighter, Hang On). Valeur : 2200 F. Vendu : 1200 F. PETIT Marc. 27 Rue des Dames. 75017 PARIS. Tel.: 42.93.32.62. (après 20h).

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

REGLEMENT PAR CHEQUE OU TIMBRES POSTE - Nouveau tarif 22 F

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:		RUBRIQUE:	TARIFS:
☐ AMSTRAD	☐ COMMODORE	☐ ACHAT	☐ 1 PARUTION 22F
☐ ATARI	☐ THOMSON	☐ VENTE	
☐ AMIGA	☐ SPECTRUM	☐ CONTACT	
☐ APPLE	☐ AUTRES	☐ ECHANGE	
☐ PC/COMPATIBLE			

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS



* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur AMIGA).

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, je m'abonne pour 6 mois (24 nos) à 200 F au lieu de 240 F.

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

AGE .... ORDINATEUR .... SIGNATURE ....